Tot.452

买游戏送彩蛋——《墨西哥英雄大乱斗2》彩蛋一览

游戏机实用技术

VGTIME



攻略透解

刺客信条 奥德赛

系统详解＋收集指南

＋主线任务流程攻略

特稿

TELLTALE 沉浮录

攻略透解

无双大蛇 3

系统解说＋白金心得

英雄传说 闪之轨迹IV

系统介绍＋主线流程＋全要素收集

编辑非常荐

极限竞速 地平线 4

在四季流转中感受驾驶的乐趣

攻略透解

洛克人 11 命运的齿轮

系统介绍＋关卡要点＋BOSS 打法

附赠

指尖方圆手游别册

ULTRA CONSOLE GAME

2018.10B 定价：RMB 19.80

ISSN 1008-0600

中国游戏人二十年
是我们一起前行的轨迹



《主机游戏二十年》
老照片征集









不知不觉，UCG 已经 20 岁了，在年末将至之际，我们有一个重头内容正在紧张制作当中，那就是以主机游戏界为题材的**《主机游戏二十年》**。

这本特刊将会完全以主机游戏中的人和事为主题，其中会有一个老照片版块，专门用于刊载那些记录了国内主机游戏发展时刻的精彩照片，用图像的方式，来唤回属于你我的宝贵回忆。

鉴于电子游戏多年来在国内的境况并不理想，并没有太多的官方渠道可以获得这类照片，所以我们在 **VGtime** 上向各位读者征集过那些承载着大家珍贵岁月片段的老照片，得到了很热烈的回应。

考虑到有部分读者可能并没有通过网络渠道关注我们，因此在本期杂志上，我们也再次向大家征集关于主机游戏的老照片，让更多的读者有机会把他们主机游戏玩家生涯中的精彩时刻，分享给所有的玩家们，让我们能够重温那段已经远去的时光。

请把你认为最满意的老照片，通过邮件发送到 **20vg@vgtime.com** 邮箱，如果照片被选中，我们会第一时间给予回复。

期待能看到大家分享更多你们游戏生活中的轨迹。

TV GAME半月刊
2018.10B



© 2018 Ubisoft Entertainment. All Rights Resrved.

总第 452 期

COVER STAFF
封面用图：刺客信条 奥德赛
封面设计：雷普利

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

郑重声明
本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知
1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话 / 传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 吴昊
广告总监：刘芳

编　　委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2018 年 10 月 16 日
定　　价：人民币 19.80 元

ULTRA CONSOLE GAME

CONTENTS



P98
游戏兵工厂



P103
游戏迷因



P110
TELLTALE沉浮录

游见识
PREVIEW & REVIEW

003 游戏情报站
006 黄金眼
009 热点追踪

前线狙击

012 战地5
014 梦幻模拟战 Ⅰ & Ⅱ 重制版

游技术
NOW PLAYING

017 游戏进行时
020 软硬兼施SP

编辑非常荐

022 极限竞速 地平线4

026 蒸汽时代

攻略透解

030 洛克人11 命运的齿轮
042 英雄传说 闪之轨迹Ⅳ
070 刺客信条 奥德赛
091 无双大蛇3

拳打宙斯
脚踢奥丁

游深度
CULTURES OF GAMER

098 游戏兵工厂
103 游戏迷因
108 游朝忆日

特稿

110 TELLTALE沉浮录

114 读编往来
116 小编寄语
119 新作发售表

游戏说书人的前世今生

墨西哥英雄大乱斗2
买游戏送彩蛋

收藏者

收藏日期

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NS

超级马力欧派对 8 视频
假面骑士 巅峰乱斗 视频
洛克人11 命运的齿轮 8 30
梦幻模拟战 I & II 重制版 14
无双大蛇3 7 91 视频
油彩军团2 17

PS4

COD 黑色行动4 视频
NBA LIVE 19 6
WWE 2K19 视频
刺客信条 奥德赛 8 70
辐射76 视频
鬼武者 视频
荒野大救赎 II 视频
洛克人11 命运的齿轮 8 30
梦幻模拟战 I & II 重制版 14
杀手47 2 视频
审判之眼 死神的遗言 视频
无双大蛇3 7 91 视频
英雄传说 闪之轨迹IV 6 42
战地5 12

XOne

COD 黑色行动4 视频
NBA LIVE 19 6
WWE 2K19 视频
刺客信条 奥德赛 8 70
辐射76 视频
鬼武者 视频
荒野大救赎 II 视频
极限竞速 地平线4 7 22
洛克人11 命运的齿轮 8 30
杀手47 2 视频
无双大蛇3 7 91 视频
战地5 12

何等瑰丽的西部世界
《荒野大救赎Ⅱ》游戏演示

名为正义的凶器
《审判之眼 死神的遗言》故事影片

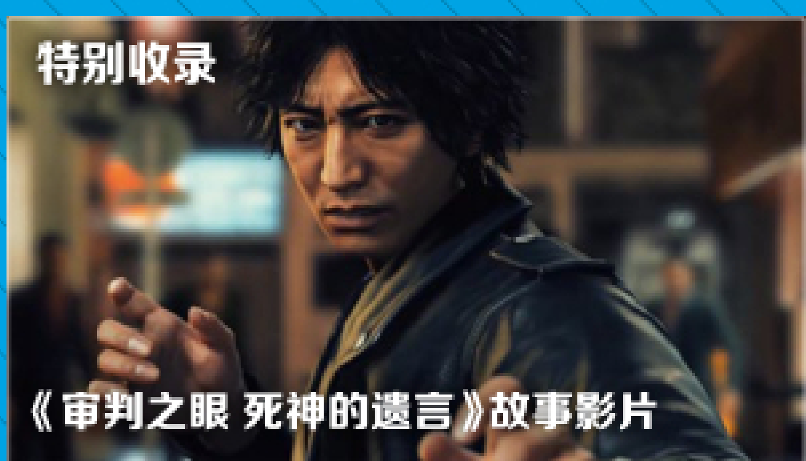
452期视频集合　　bilibili

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集





特别收录
《荒野大救赎 II 》游戏演示



特别收录
《审判之眼 死神的遗言》故事影片



特别收录
《无双大蛇3》典藏版开箱



新作影像
辐射76

Gamehalo DVD
现已全面升级为
Gamehalo ONLINE

特别收录

《荒野大救赎 II 》
游戏演示

《审判之眼 死神的遗言》
故事影片

《无双大蛇3》
典藏版开箱

新作影像集锦

COD 黑色行动 4
辐射 76
假面骑士 巅峰乱斗
鬼武者
超级马力欧派对
杀手 47 2
WWE 2K19

电影前线

海王
X 战警：黑凤凰

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

PS4 ④ XOne
① 刺客信条 奥德赛 ② Ubisoft
⑤ Assassin's Creed Odyssey ③ 动作角色扮演 中文版 ⑥
2018 年 10 月 5 日 ⑦ ⑧ 本地 1 人 无对应周边 ⑨
售价为 PS4/XOne:59.99 美元 ⑩

1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

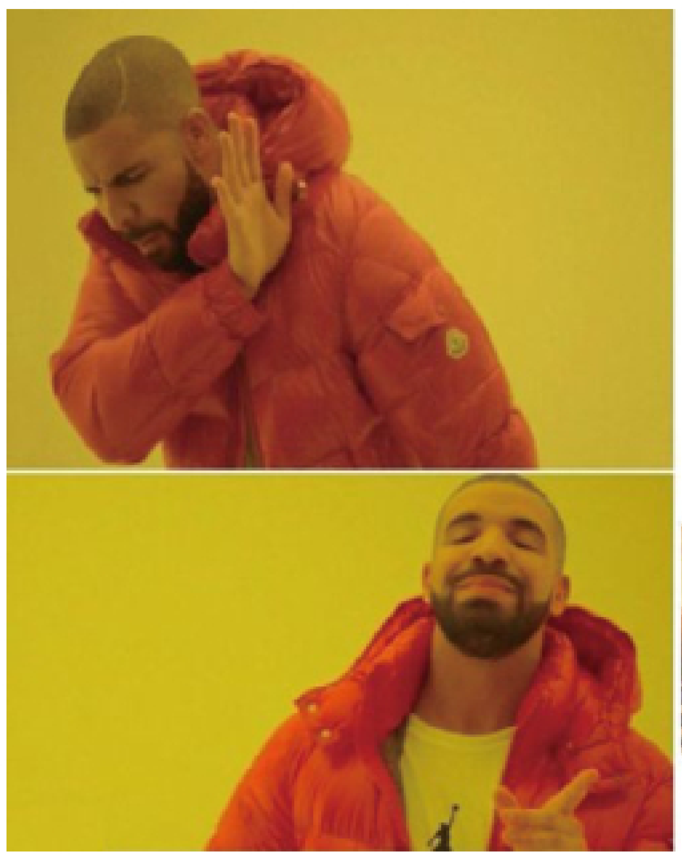
3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

TOPIC

转移平台？日式“福利”游戏在欧美市场面临困境

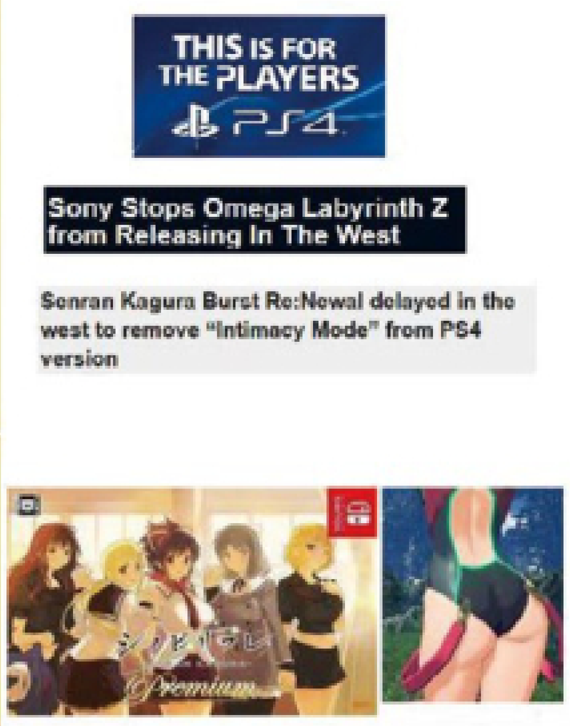
在那个官方中文版游戏还没普及的年代，很多喜欢日式游戏但又不想硬啃日文版的玩家会选择美版。而对于这些玩家来说，2004 年成立的 XSEED Games 可谓是再熟悉不过了。从 PS2 时代的《影之心 新世界》、《荒野兵器 4》等游戏开始，到《伊苏 7》后几乎所有系列作品、“《符文工房》系列”、“《轨迹》系列”、“《双星物语》系列”，XSEED Games 可谓是很多二三线日本开发商登陆欧美的首选发行商。作为 Marvelous 的一部分，他们自然也代理了 Marvelous 旗下多个游戏的美版，其中就包括了“《闪乱神乐》系列”。然而就在最近，XSEED Games 在游戏发行上却碰了钉子 :《闪乱神乐 Burst Re Newal》欧美版的 PS4 版发售日将被推迟，因为“平台方”的要求，他们需要取消游戏内的“触摸模式”。值得注意的是，本作的 Steam 版发售日不变，而且内容没有任何删减，因此“平台方”是谁想必各位也是心知肚明。

无独有偶，在今年 6 月的时候，发行商 PQube 同样因为类似的原因取消了欧美版《奥米茄迷宫 Z》PS4 版和 PSV 版的发售计划。而被取消或者“和谐”的版本只有 PS4（或者 PSV），其余平台的游戏内容是全部保留的。这和审核并没有多大的关系，毕竟同样以触摸角色为卖点的 NS 独占游戏《忍摩 闪乱神乐》，其欧美版本的游戏内容和日版毫无差别。



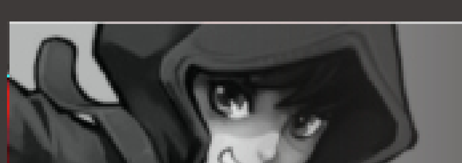
在“和谐”内容这件事上，让不少玩家不满的是，这个要求并不是由审核机构，而是由索尼提出。鉴于《闪乱神乐 Burst Re Newal》的评级为 M（17 岁以上），在此基础上对特定平台版本上的游戏内容进行删减实在让人不解。毕竟要说到裸露要素，知名的《横行霸道 V》和《巫师 3 狂猎》，以及很多其他评级为 M 和 AO（成人指定）的游戏里可谓是司空见惯，然而这些游戏的 PS4 版本并没有因此而被删减。事实上，从今年开始到现在，被索尼勒令删减色情内容的游戏只有日式游戏，更具体一些的话，就是那些以“福利”为卖点的二线日式游戏。

不少细心的玩家已经发现了，和昔日游戏大多给人一种“全年龄”的印象不同，从 NS 开始，任天堂在第三方游戏方面选择了更加开放的态度，除了独立游戏以外，NS 上还逐渐出现了一些所谓“核心玩家”看不起的“福利游戏”，例如上文提到过的《忍摩 闪乱神乐》。而索尼则刚好相反，在过去索尼并不会对这类游戏进行过度的干涉，但从今年的表现来看，今后这种类型的游戏要想登陆欧美 PS4 市场将会困难重重。我们仍不清楚这种措施是对是错，将会给业界带来何种影响，但对于一些开发商来说，他们已经开始采取措施了 :“《奥米茄迷宫》系列”最新作《奥米茄迷宫 生活》将会是一款 NS 独占游戏。



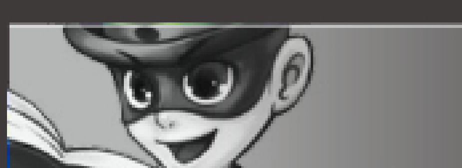
编辑围观 COMMENTS

宇宙人



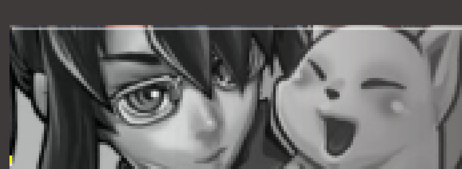
PSV 萎靡不振的时候，靠着“绅士游戏”获得了一定生存空间，SIE 显然是知道玩家们想要什么的。但考虑到“二次元”角色多以未成年人形象居多，比 3A 大作那些成年人裸露可是更加敏感的，现在处于市场领先地位的 SIE 自主和谐可能只是出于“避险”的考虑。

稀饭



游戏业界有一个规律，领头羊厂商往往会在产品市场表现占优时，开始搞一些“骚操作”，这个世代开头时微软犯了这种错误，现在看来轮到 SIE 了。当然，做福利游戏的都是小厂，SIE 得罪得起，但这么做好处是什么？估计只有 SIE 自己知道了。

三日月



在不久之前 Steam 曾尝试对“擦边球”以及色情游戏进行规范，但最终的结果却是遭到用户的大力反对，最终选择了放弃治疗。PS 相比 Steam 而言是一个更加封闭的平台，小部分玩家和发行商的影响力有限，因此这件事的最终结果很可能就是：索尼罪大恶极，任天堂恐成最后赢家。

业界声音 THE VOICE

所有（一周工作80小时，管理不周）都将消逝在时间里，就像雨中的泪水。死的时候到了。



前 Telltale 员工 Rachel Noel

在 10 月初 Telltale 毫无先兆的宣布关门，并裁掉了大量员工。在最开始的官方通告中，Telltale 留下了一个 25 人的团队完成剩余的部分项目。然而这个“25 人团队”中的其中一员，前叙事设计师 Rachel Noel 在社交媒体上表示，他们也被告知回家待业了。与此同时，Rachel Noel 还证实了此前关于 Telltale 管理不善的说法。

老兵退幕 暴雪 CEO 兼创始人宣布卸任

10 月 3 日，在游戏业征战了 27 年的业界老兵，暴雪 CEO 兼创始人 Mike Morhaime 将卸任并担任公司的顾问，而《魔兽世界》的制作人 J. Allen Brack 将继任新一任的 CEO。关于 Mike Morhaime 的最知名的故事莫过于他是如何建立“硅与神经元突触”（Silicon & Synapse，暴雪的原名）：对游戏一窍不通的奶奶借给他 15000 美元，并且没收任何利息。而在之后的 27 年里，暴雪给玩家带来了包括《失落的维京人》、《魔兽争霸》、《星际争霸》、《暗黑破坏神》等经典游戏。

他在给暴雪社区的告别信中写道：“在刚创立暴雪的时候，我们几个人只是想打造出几款堪称伟大的游戏。后来我们逐渐认识到，我们所创造的游戏，更多的意义其实是为社区及人际互动搭建起一个平台。回过头来看，我们发现游戏体验中最持久而有意义的，恰恰是通过游戏产生并培养出的人与人之间的联系。你们让我有灵感与动力，将我的心血倾注到我的事业上。没有大家，我做不到所有这一切中的任何一点。我们一起创造了这些游戏和娱乐的世界，但你们凭借热情，透过粉丝作品、角色扮演、视频影像等等许多方式为这些世界赋予了生命。”



■年轻时的Mike Morhaime。



■J. Allen Brack

CALENDAR 周·游记

2018.10 OCT

星期一

1

●世嘉与 Atlus 的美国分公司宣布世嘉美国总裁兼首席运营官 **Ian Curran** 将担任 Atlus U.S.A. 的总裁兼首席运营官，世嘉 West 首席执行官**宫崎达之**将担任 Atlus U.S.A. 的首席执行官，而现任 Atlus U.S.A. 首席执行官**平冈直人**将作为 Atlus 品牌所有者专注于 Atlus 品牌的发展。**平冈直人**将依然担任 Atlus U.S.A. 与世嘉美国的董事会成员。

星期二

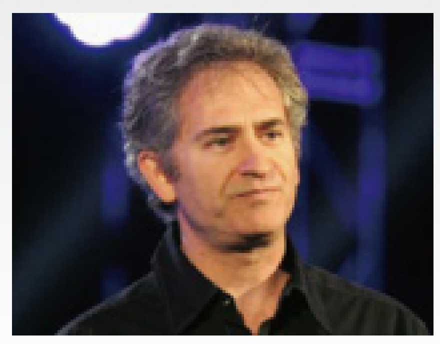
2

●国外分析机构 Niko Partners 公布调查报告，报告显示尽管中国游戏行业仍然被电脑和手机游戏统治，但其主机和电视游戏行业也在不断发展当中，预计在 2018 年将达到 **7.36 亿美元**的规模。值得一提的是，其中的硬件销售数据包含了水货市场的销量。报告还提到了增长的原因主要是 2014 年游戏机进入国内市场，低廉的主机价格、良好的游戏本地化、国际游戏品牌的推动以及盗版的减少。

星期三

3

●暴雪 CEO 兼创始人 **Mike Morhaime** 宣布将卸任并担任公司的顾问，《魔兽世界》的制作人 **J. Allen Brack** 将继任新一任的 CEO。

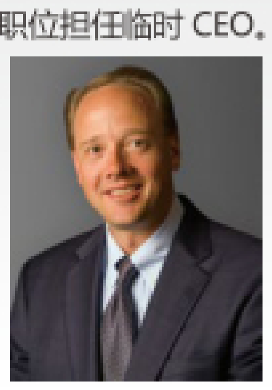


▲Mike Morhaime

星期四

4

●负责每年 E3 的美国娱乐软件协会（简称 ESA），为其工作了 11 年的总裁兼 CEO **Michael Gallagher** 宣布辞职，前高级副总裁兼法律顾问 Stanley Pierre-Louis 将接替他的职位担任临时 CEO。



▶Michael Gallagher

星期五

5

●前 Telltale 叙事设计师 **Rachel Noel** 在社交媒体上透露之前裁员后留下的 25 人小团队也被告知要回家待业。

●知名游戏硬件厂商**雷蛇**宣布将推出一款游戏专用高性能路由器“Razer Sila 精灵魔盒”，国内售价 **2199 元**。除了搭载了多信道 ZeroWait DFS 技术，可扫描并自动切换到最佳信道以外，路由器还推出了专用 iOS/Android 端应用程序，可对路由器本身进行设置。

星期六

6

●Square Enix 公布了大型合集版《**王国之心 The Story So Far**》，这个合集包括了系列除了《王国之心Ⅲ》和手游以外的所有作品，总共 8 款游戏，并包括了 CG 电影。本作将于 10 月 30 日发售，对应平台为 PS4，售价为 39.99 美元。

星期日

7

●吉尼斯官方为 2006 年游戏《大神》颁发了“评价最高的动物主角游戏”纪录。值得一提的是，这也是本作获得的第二个吉尼斯世界纪录，在 2006 年本作获得年度游戏的时候，吉尼斯授予其“商业上最不成功的年度游戏”纪录，使其成为了众多“**叫好不叫座**”游戏中的翘楚。

CALENDAR
周·游记
2018.10
OCT

星期一

8

●微软官方正式公布名为"Project xCloud"的计划，这个云串流游戏平台可以通过微软在全球的数十个 Azure 数据中心部署专用硬件，让所有设备都可以游玩 Xbox 游戏。从视频中可以看出，玩家们可以用手机或者平板电脑游玩《光环》、《战争机器》等大作。



星期二

9

●2K 宣布《无主之地 2 VR》将于 12 月 14 日登陆 PS4，本作的加入 VR 的基础上类似于子弹时间的"Bad Ass Mega Fun Time"，部分角色的能力也做出了调整。

●传言：微软正在对黑曜石工作室进行**收购**，且收购工作完成"只是时间上的问题"。针对这一传言，双方皆表示："不发表任何评论。"

星期三

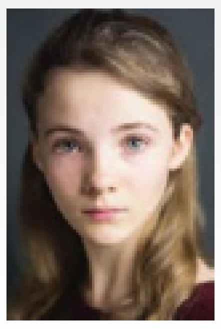
10

●根据官方信息，PSN **修改 ID** 的服务将在 2019 年年初上线，该服务允许玩家对现有的 PSN ID 进行修改。其中首次修改免费，后续每次修改都需要收费，普通玩家修改需交 1000 日元 /9.99 美元，PS+ 会员则需 500 日元 /4.99 美元。除了修改 ID 以外，玩家还可以选择在个人资料页面显示或隐藏此前的 ID。

星期四

11

●据外媒报道，Netflix《巫师》电视剧中的希里将由 **Freya Allan** 饰演（代表作《荒原》），叶奈法则将由 Anya Chalotra 饰演（代表作《旅行癖》）。本剧故事将在原著小说前两卷《命运之剑》《最后的愿望》的基础上进行改编。首季将会分 8 集播出，预计在 2019 年上线播出。



▶ Freya Allan

星期五

12

●西弗吉尼亚州旅游局宣布将和 Bethesda 合作，负责《辐射 76》发售前的宣传推广工作，其中包括一系列推广内容、旅游信息，以及展开"目击 Vault Boy"活动。《辐射 76》将于 11 月 14 日发售，登陆 PS4/XOne/PC 平台，本作的发生地点为核战后的西弗吉尼亚州地区。

星期六

13

●《樱花大战》的官方国产手游《**樱花大战 新的约定**》公布，本作由世嘉官方正版授权，开发商为蒸汽橙制作组。故事发生在《樱花大战 4》同时期，舞台为上海。游戏中将会新设上海华击团，玩家将扮演刚从南方军校毕业的少年军官。本作对应平台为 iOS/Android，上线时间未定。

星期日

14

●《地狱之刃》的开发商 Ninja Theory 宣布会与剑桥郡 & 彼得堡 NHS 信托基金机构，以及其慈善机构 Head to Toe 合作，为心理健康培训创建奖学金计划，并为他们提供就业机会。值得一提的是，《地狱之刃》本身就和精神疾病有非常紧密的联系，主角本身就是一名精神病患者，而 Ninja Theory 在开发本作时也和心理健康专业人士一同工作，部分游戏收入也捐赠给了相关的**慈善**机构。

ZeniMax 和 Oculus 的官司告一段落？卡马克：至少没我事了。

成立于 1999 年的 ZeniMax 是一家美国游戏发行公司，虽然乍一听有点陌生，但它旗下的子公司想必各位玩家都听说过：Bethesda 游戏工作室（代表作："《上古卷轴》系列"、《辐射 3》、《辐射 4》）、Arkane Studios（代表作："《冤罪杀机》系列"、《掠食》）、MachineGames（代表作："《德军总部》系列"）以及 id Software（代表作："《毁灭战士》系列"）。而在 2014 年的时候，ZeniMax 在达拉斯联邦地方法院对 Oculus VR 公司、Oculus VR 的创办人 Palmer Luckey 提出诉讼，诉讼内容包括窃取商业秘密和违反保密协议等，涉及的赔偿金额达到了 5 亿美元，赔偿方包括 Oculus VR 和在 2014 年收购 Oculus VR 的 Facebook。

曾在 id Software 工作，后来离职去往 Oculus VR 的"《毁灭战士》之父"之一约翰·卡马克（John Carmark）也被一并告上了法庭：ZeniMax 控告他在 Oculus VR 任职的时候，将 ZeniMax 的相关技术泄露给 Oculus VR 用于制造 VR 显示设备 Oculus Rift。他现在还是 Oculus VR 的首席技术官。

不过现在事情貌似出现了一些转机，至少对于卡马克是这样的。约翰·卡马克在 10 月 12 日时在社交媒体上指出，他和 ZeniMax 之间的法律纠纷已经结束，但 ZeniMax 和 Oculus 的官司依然在持续。值得一提的是，去年推出的 PS VR 游戏《上古卷轴 V 天际》在今年 4 月推出了对应 Oculus Rift 的 PC 版，给不少围观群众一种双方关系已经缓解的错觉，但从卡马克现在的说法来看，对于 ZeniMax 来说，该赚的钱要赚，该赔的也一分都不能少。

Oculus
vs.
ZeniMax



■约翰·卡马克

业界声音 THE VOICE

做好游戏。



暴雪创始人之一
Mike Morhaime

暴雪 CEO 兼创始人 Mike Morhaime 在 10 月 3 日宣布卸任，在公开信中他提到了暴雪成立之初的使命与价值都被浓缩在四个字上，自从第一款游戏上市，他们就立志把这个宗旨一路秉承下去。27 年过去了，暴雪的确做到了。

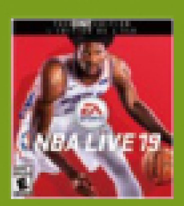


黄金眼
GOLDEN EYE

游戏月旦评

■COS 亚力克西欧斯 ■出自《刺客信条 奥德赛》
■Coser 北山杉 ■插画 西达cida

NBA LIVE 19
NBA LIVE 19



PS4/XOne

[20]

■EA ■体育
■2018年9月7日 ■美版

游戏简介：和前作类似，本作主打的模式依然是“The One”。玩家创建属于自己的球员，在不断的比赛中成为赛场上的佼佼者。除了模拟真实 NBA 赛场的联盟模式外，玩家还可以在规则各异的街球场上展现风采。游戏中还支持使用 WNBA 球员，甚至创建女性球员角色。

·竞技对战 ·多人联机 ·酣畅爽快

优点 · 手感有所改进 · 游戏模式种类繁多
缺点 · 球员动作僵硬 · 游戏平衡欠缺 · UI 不好看

6 和前作相比，本作的进化显而易见。球员动作自然了很多，而操作的反馈比前作准确。可以自定义规则的“The Court”玩起来非常有意思，其他模式虽然没什么新意，但依然可圈可点。不过即便如此，和《NBA 2K19》的差距依然非常明显，除了操作手感这种显而易见的问题以外，盖帽和突破过于强力影响了游戏平衡，无论是队友还是对手的 AI 都不高。简单来说就是，**本作还不是一款能推荐给所有玩家的篮球游戏，但它的确走在了正确的道路上。**



▲玩家可以在游戏中通过技能树看出不同球员类型的特征和成长路线，非常简单易懂。

6 作为一款体育题材的游戏，本作的画面并不能让人满意。球员动作僵硬的问题虽然有所改善，但依然存在。另外以经营球队为卖点的经理模式无论玩法还是 UI 都非常简陋。另外一点让人不解的是本作并没有中文版，着实让国内球迷感到遗憾。

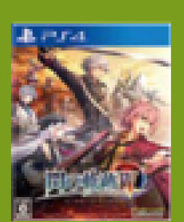
7 经过一年的优化，本作的球员动作终于不再像前作那样僵硬，运球动作与其他动作之间衔接得更加自然，比赛的手感要好上不少。街头赛作为一个主打的游戏模式，众多街头球场做得十分漂亮且富有个性，但相对的，NBA 正式比赛的临场氛围仍然有待加强。

VG评论 COMMENTS

lovingdota 评《NBA LIVE 19》
王朝模式略显单挑，谈判难度说实话还是太大了，生涯模式的剧情还不错。总的来说，比隔壁更像是个篮球游戏。

宇 评《NBA LIVE 19》
相比上一作，本作在各方面的进步都很多。

英雄传说 闪之轨迹Ⅳ
英雄传说 闪の軌跡Ⅳ -THE END OF SAGA-



PS4

[25]

■Falcom ■角色扮演
■2018年9月27日 ■日版

游戏简介：本作是“《英雄传说 闪之轨迹》系列”的完结篇，同时也是“《轨迹》系列”现阶段的收尾之作。本作有着系列最多的可操作角色，新老面孔齐聚一堂。故事的舞台延续前作，玩家将会在帝国西部和克洛斯贝尔这两个地区展开冒险，寻找终结“黄昏”的方法。

·fans向 ·剧情派 ·酣畅爽快

优点 · 战斗系统获得加强 · 耐玩度高 · 剧情演出有所进化
缺点 · 羁绊系统处理不当 · 前期主线节奏较慢

9 游戏的节奏和演出和前作相比有不少进步，至少救场的剧情不再有那么多的槽点。这次针对数量过多的可操作角色也做了一些优化，例如 U 物质上限不再只有 99 或者核心回路副回路可以无限装备等等，魔法系的向上提升让后卫角色又有了活跃的空间。丰富的支线和收集要素绝对是游玩期间不能错过的关键，全对话收集也变得相对简单。**剧情里填了不少坑的同时也给未来作品留下了一些伏笔，使得节奏更加紧凑。**双结局的演出十分用心。



▲黎恩归队前和归队后完全是两种游戏体验。

8 松风（实习） 本作将剧情上的伏笔尽数回收，基本每个角色都得到了个合理的交代，是个当之无愧的“阶段性完结作”。而作为前作的一大特色，串联起整个战斗系统的“破防系统”在本作的削弱实在是有点矫枉过正，破防后的角色会立马恢复。虽然整体战斗更平衡，但在爽快程度上却不增反降实在是可惜。

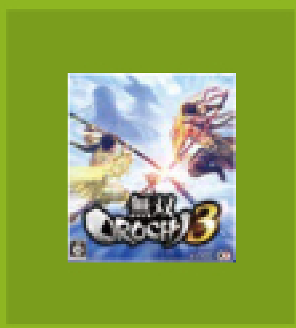
8 作为“《闪之轨迹》系列”的收官之作，本作在剧情方面的表现还是可圈可点的，诸多人气角色的梦幻集合更是让老玩家过足了瘾，毕竟《轨迹》十年过去，故事从无间断，实属业界罕见。游戏对比前作在平衡性上有所调整，比如敌人在 Break 之后会迅速归位，留给玩家的输出机会大幅减少，这点对游戏策略产生了影响。

VG评论 COMMENTS

梓雷 评《英雄传说 闪之轨迹Ⅳ》
作为“《闪之轨迹》系列”的收尾作，本作的演出效果进步了不少，剧情很满意，最终结局时疯狂截图。

職西北 评《英雄传说 闪之轨迹Ⅳ》
本作的节奏依然非常慢，剧情拖沓，但加载速度倒是个可圈可点的地方。

无双大蛇3
无双OROCHI3



NS/PS4/XOne

[24]

■Koei Tecmo ■动作
■2018年9月27日 ■中文版

游戏简介：本作是通过时空交错让中国三国和日本战国时代的英雄们汇聚一堂的“《无双大蛇》系列”最新作。在本作中，各个世界在希腊奥林匹斯的天神宙斯的力量影响下再度融合，英雄们为了追寻拥有强大力量的八个手环而展开了新的战斗。

·内容海量 ·无双乱舞 ·酣畅爽快

优点
· 割草爽快史上最高
· 可使用角色众多

缺点
· 角色性能不平衡
· 素材重复利用

8

本作有着创纪录的 170 名可操作角色的庞大阵容，新加入的“神术”系统也让本作的割草爽快感再创新高。不过**庞大的角色阵容也带来了比较严重的平衡性问题，**拥有神速攻击这一特性让战国系角色的使用性能从整体上都强于三国系角色，可能会让喜欢三国武将比较多的玩家有些不满。另外本作可操作角色虽多，游戏模式却有些单调，加之浑沌难度关卡随机出现的设计，使得后期的耐玩度略有些不足。



▲八位可神格化的角色是本作的一大卖点。

8

本作系统方面进步明显，简化后的阵地系统清晰明了，很多改动都让人觉得很舒服。新加入的神术系统等于是为全员增加了新的招式，也让游戏从一开始就保持着极高的爽快度，缺点是让角色之间的实力差距越来越大。剧情方面感觉并不精彩，甚至有点儿尬。游戏内容相比《2U》略显单薄。

8

保守却非常爽快的一款作品，新加入的神术系统虽过于强劲，不过对于 170 名可控角色而言本就很难把握平衡。角色与战斗系统玩法丰富了很多，画面与特效相比之前也有显著进化，但游戏内容显得过于单薄，任务设计过于简化，额外挑战可有可无。

VG评论 COMMENTS

硬币大表哥 评《无双大蛇 3》
割得依然爽，就是整备界面太糟心了！ L1 键和 R1 键总按错啊，像前作那样弄个小基地不好吗！？

leeleeeleeee 评《无双大蛇 3》
每天刷得停不下来，入 NS 版本就是喜欢抱着掌机躺着玩。NS 版的帧数和人物界面是头像是扣分点，个人更喜欢前代的全身模型。

极限竞速 地平线4
Forza Horizon 4



XOne

[27]

■Microsoft ■竞速
■2018年10月2日 ■中文版

游戏简介：本作是“《极限竞速 地平线》系列”的最新作，舞台从澳大利亚转到了英国，游戏内增加了四季系统，玩家将在历史悠久的英国土地上，驾驶着凝聚现代科技精华的赛车在拥有百年历史的古朴街道上竞速，在四季流转中体验极速驾驶的乐趣。

·经典再续 ·酣畅爽快 ·多人联机

优点
· 车辆丰富
· 耐玩度高
· 建模真实美观

缺点
· 系统菜单略显繁杂
· XOne S 掉帧

9

番茄沙司（实习）

相较之一般的车类游戏只专注于“车”本身，《地平线 4》给出了一个更为完整的“开车”体验，游戏中景物不仅仅是路边的陪衬背景，而是整个开车体验的一部分，**不同的季节和景物赋予了每次驱车旅行以不同的感受，也带来了各不相同的驾驶手感。**更难能可贵的是在完成了庞大的背景设计的同时本作并没有顾此失彼，游戏内车辆数量众多手感细腻、XOne X 版画面颇为惊艳、音乐既有交响也有摇滚口味丰富。不过，XOne S 时有掉帧显得有些遗憾。



▲本作有着以假乱真的车辆和景物建模。

9

本作的画面表现十分优秀，在如此美丽的开放世界中自由奔驰的感觉好极了。作为重要卖点的四季，不光能带来不同的视觉体验，季节对于驾驶也有影响，夜间比赛也做得非常出色。游戏整体难度不高，玩起来十分休闲，尤其适合喜欢慢慢兜风、收集车辆的玩家。未来还会有一连串的免费更新。

9

季节要素的加入不但让本作比起之前的“《极限竞速 地平线》系列”作品更加美轮美奂，场景的风格多变和道路条件的多样性也带来了不少新体验。但是本作的赛道检查点安排略显得过于密集，跑起来可能更严谨，却少了点潇洒，英式的羊肠小道和密集的碎石路障对于驾驶新手来说也不太友好。

VG评论 COMMENTS

Civic 评《极限竞速 地平线 4》
如果说《地平线 3》是一场美梦，那么《地平线 4》就是在更美好的世界中醒来，能超越《地平线 3》的，只有《地平线 4》！

Miss.Jocy 评《极限竞速 地平线 4》
在风驰电掣中感受四季的变化，再搭配上劲爆的音乐，和好友来一场速度的较量，本作正是不二之选！

秋沙雨

从《空轨 FC》开始接触“《轨迹》系列”，但是并非《轨迹》粉丝。本着完美主义精神硬是在一周目跑完了《闪轨 4》全对话，虽然牺牲了黄金周但收获丰厚。也算是圆了我能够尽情操作喜欢角色的梦，在进行“帝国马拉松”时也不再那么枯燥。惟一的不满大概就是妹子们的羁绊剧情没法在有特殊事件时选择是否与她们继续发展吧。

水无月

“《无双》系列”死忠，保持着每一作“《无双》系列”正作必白金的良好传统，虽然《无双大蛇 3》删除掉了前作的各种联动作品角色，但是新加入的《战国无双 4》和《真·三国无双 7》的大量角色还是让笔者玩得不亦乐乎。只不过因为拥有神速攻击的缘故，从功利角度出发笔者对战国系角色的使用率还是远高于三国系角色。

北山杉

作为一个玩过系列大部分作品的粉丝，在一开始听到本作取消了刺客标志性的袖箭时是有些担心的。因为这有可能使这个一直以来颇具特色的游戏系列变成一个开放世界元素的堆砌物，直到玩到《奥德赛》后才彻底打消了这个念头。即使没有了刺客元素，本作依然是一款原汁原味“刺客”式游戏。

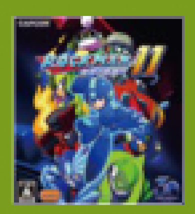
评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人 10 分，总分 30 分。

27~30分 的游戏为**“黄金珍藏”**

24~26分 的游戏为**“热血推荐”**

洛克人11 命运的齿轮
ロックマン11 运命の齿车



NS/PS4/XOne

[24]

■Capcom ■平台动作
■2018年10月4日 ■中文版

游戏简介：Capcom 招牌动作游戏“《洛克人》系列”时隔 8 年的系列新作。游戏基本的动作性和特殊武器克制要素都继承自之前的作品，同时还加入了新的齿轮系统增加可玩性。而画面则一改前作的怀旧风格，根据现主机的硬件性能做了大幅提升。

•fans向 •经典再续

优点：·系统成熟 ·挑战性高
缺点：·齿轮容易产生依赖

虽然稻船敬二的离开让不少玩家对本作的品质有一定担心，但拿到游戏后发现这个顾虑是多余的，**游戏还是熟悉的味道**。舒适的操作加上具有挑战性的关卡设计，和稻船时代的《洛克人》基本不相上下。新要素齿轮系统是这次的重点，除了作为剧情的引子外，在实际攻略中也发挥着非常大的作用，尤其是可以让敌人及机关减速的加速齿轮，有了它后，以往一些非常难躲的敌人攻击或是关卡陷阱都变得轻松，让动作游戏苦手的玩家能更好地游玩。

热血推荐

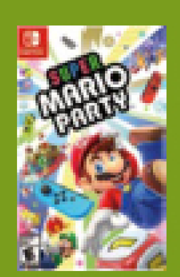


▲这次使用特殊武器时洛克人的外形也会发生改变。

3D 的建模搭配上 2D 渲染以及横版视角，本作的画面既有新意又保留了 2D 洛克人的韵味。齿轮系统的加入让战斗更富战略性也更加爽快，而完全不用齿轮系统闯关则是另一种玩法。另外，超级英雄难度可以说是本作的精髓所在，强大的敌人加上有些恶意的关卡设计足以激发老玩家的挑战欲。

如果用现在的眼光来看原始时代的《洛克人》，那种不讲道理的难度毫无疑问会让人摔手柄，本作虽然是元祖洛克人的续作，但是关卡的设计也更为成熟，合理而不失难度。但是系统也没有为了情怀而故步不前，还加入了一些照顾新手的系统，使得游戏的受众面更广。

超级马力欧派对
超级马力欧派对



NS

[24]

■Nintendo ■益智解谜
■2018年10月5日 ■中文版

游戏简介：本作是“《超级马力欧派对》系列”登陆 NS 的作品，秉承以往精练有趣的玩法，本作一共收录了 80 款玩法不一的趣味小游戏，除了对应 NS 的按键、体感、HD 振动，甚至是屏幕相接等机能外，还提供了非常舒适的多人联机模式，是一款非常适合与友人共乐的聚会作。

•家庭悠闲 •合作同乐

优点：·丰富的可玩内容 ·联机乐趣高 ·全新的接屏玩法
缺点：·个别游戏玩法单调 ·体感操作有时失准

正所谓艺术来源于生活，本作所收录的小游戏也大多来源于生活，比如抢镜头拍照、煎牛排、接爆米花、踩单车等玩法，尽管看似格局不大，但实际创意斐然，除了题材非常适合多人合作与竞赛之外，内容本身也完美利用了 NS 的体感、HD 振动等多种机能，上手简单却充满趣味。游戏并非像许多人吐槽的那样“没朋友玩不了”，单人体验也相当出色，如果有玩过《瓦力欧制造》的玩家，相信会在本作中找到相似的乐趣——有点小恶搞，但真的好玩到停不下来。

热血推荐

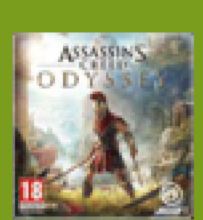


▲本作的大富翁小游戏更加有趣，玩家来到十字路口可选前进方向。

数量众多且类型不一的小游戏为本作提供了源源不断的新鲜感，难度分层上也把握得很好，想简单游戏就选推荐模式，想紧张刺激就来一盘极强难度，与开挂 NPC 同场竞技。**一如其“派对”之名，本作在多人游玩时特别有趣，**而其中需要拼接屏幕的玩法更是让人眼前一亮，再次刷新了玩家对 NS 的认知。

这可以说是继《1-2-Switch》之后老任推出的又一款聚会神作，更多的小游戏，更丰富的玩法，以及马力欧等角色的加入让本作更有乐趣。不过想要充分体验这样一款作品不仅需要朋友还需要时间，对于最少 60 分钟一局的“Mario Party”模式而言更是如此。另外，“极强”难度的电脑会大大破坏单人游玩的愉快体验。

刺客信条 奥德赛
Assassin's Creed Odyssey



PS4/XOne

[28]

■Ubisoft ■动作角色扮演
■2018年10月5日 ■中文版

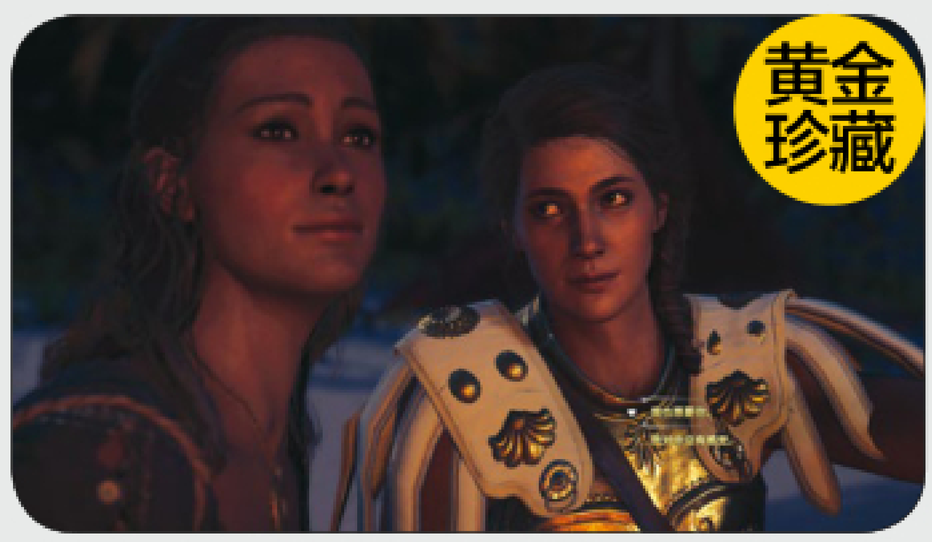
游戏简介：本作是“《刺客信条》系列”的最新作，游戏舞台从埃及变成了古希腊，玩家将在游戏中体验到波澜壮阔的伯罗奔尼撒战争及其背后的历史事件。本作的地图规模和任务数量全面超越了前作，多结局以及全新的对话选项系统让玩家能够体验到一段独一无二的奥德赛之旅。

•内容海量 •探索潜入 •开放世界

优点：·任务设计优秀 ·耐玩度高 ·剧情自由度高
缺点：·等级设置不合理 ·悬赏系统有待优化

本作在规模和剧情的复杂程度上要比前作高不少，无论是三大主线并行的剧情推进方式，还是与现代剧情合二为一的收尾，都能带来十足的沉浸感。虽然由于时间线的缘故在系统上取消了不少经典的刺客元素，但与剧情的结合却更为紧密。多结局以及对话选项的加入让本作更加偏向 RPG，**玩家所做的每一个选择都会或多或少地影响到剧情走向以及游戏角色的命运。**如果说《起源》是系列第一次对大型开放世界所做的尝试，那么《奥德赛》则让这个世界鲜活了起来。

黄金珍藏



▲“我也想要你”。

和前作相比，本作的战斗更加有趣。三大技能树的设定可以满足不同流派玩家的需求。以古希腊文明为主的故事设定让本作有着更多的神话色彩，这种科幻、神话和真实历史糅合的剧情非常有趣，支线任务也比前作要有趣得多。不过游戏时不时有拖慢报错的问题（1.04 版），而且读盘时间略长。

在《起源》系统的基础上进化过的本作，不仅将“刺杀”元素与 RPG 融合走出了自己独特的游戏风格，还创造出了值得玩家探索的广阔世界。剧情方面更是一改之前育碧的土豆罐头味，人物塑造不仅饱满，根据玩家选择而发生改变更是加强了玩家的代入感。逼真的海浪以及动态天气变化也令人感到震撼。



文 鱼丸 编 纱迦 美编 01

在独立游戏中与撒旦狂饮
探寻Night School工作室的游戏制作之路

当你一味专注于热爱的事物，时间似乎就成了无关紧要的东西，无论快慢，也不管时间长短，终有一天会交出一份满意的答卷。

对于 Night School 游戏开发工作室创始人兼 CEO Sean Krankel 来说，这样的感悟更为深刻。在一次采访中，工作人员告知 Krankel 工作室如今已经创立四个年头，他却毫无察觉，甚至倍感惊讶。他说，直到现在，一想到工作室已经完成了第一款游戏的制作依然让他有种奇怪的感觉，似乎这一切就发生在不久前。

Night School 工作室开发的第一款游戏《奥森弗里》（Oxenfree）于 2016 年 1 月登陆 PC 和 Xbox One 平台，一经发布，游戏中特色分明的角色设计以及灵活多变的对白和故事线为游戏赢得了大批玩家，加之冒险解谜元素和恐怖主题更是让一众玩家喜爱不已。

然而正如 Krankel 所说的那样，Night School 已经不再只是曾经开发了《奥森弗里》的工作室。在开发出手游《Mr. Robot》并将大受追捧的《奥森弗里》移植到一切可能支持的电子设备上之后，工作室集中精力开启了《地狱派对》（Afterparty）的制作之旅。

《地狱派对》讲述了一对好朋友 Milo 和 Lola 死后进入地狱，为了救赎自己的灵魂拼尽全力与恶魔拼酒的故事。游戏继承了 Night School 一贯的多元对话选择设计和独特的美术风格，目前计划于 2019 年上架。

从创立到延续至今的四年中，Night School 工作室的作品相继问世，在独立游戏行业闯出了自己的名声。关于《奥森弗里》，关于《地狱派对》，关于四年来工作室学到的点点滴滴，Krankel 似乎说也说不完。

当被问及《奥森弗里》的成功之处时，Krankel 说：“我们最初的目标是制作一款没有过场动画，并且将整个游戏进程的控制权都交给玩家的游戏。这是我们一直在努力实现的东西。现在距游戏发布已经有一段时间，事实上现在才玩游戏让我能够更好地站在玩家的角度来审视这款作品。我认为我们之前的想法都实现了。在我们制作的游戏中，玩家可以真正地将自己代入 Alex 这个角色，自然而然的玩出属于自己的独特剧情。”

回观游戏，画面和音效、音乐配合得恰到好处，Krankel 对此赞不绝口。“这两点也是我认为需要花精力去打磨的东西，事实上我根本插不上手，只好花上几小时去感受和称赞了。”Krankel 满意地道。

即便再好的作品也总会有缺憾，每一部作品的完成，都是为了成就下一部更好的作品。在



▲《奥森弗里》

▼ Night School 工作室的 LOGO。

Krankel 看来亦是如此。“我们有一些想要在游戏中改善的东西，我不知道现在是否已经实现。其中一个我们想要改变的是让对话系统变得更透明，全部呈现给玩家，让玩家对这个游戏世界有一个完整的体验。这才是游戏应有的改进方向。”

将一个又一个思想的火花融入在游戏中，通过角色、游戏事件来呈现。Krankel 认为或许在这一点上表现的过于隐晦，以至于许多人并不能感受到细节的变化。

“我们希望呈现出角色之间能够不断改变对彼此的观点的效果，让玩家在游戏时也不断改变想法，做出不同选择，就像其他游戏表现的那样。不同的想法之下做出的不同选择会直接影响到在后续游戏的剧情发展。事实上，这样做反而会让玩家感到困惑，他们会忍不住去猜测接下来游戏中会发生什么。显然，这不是我们所希望看到的，所以我们需要在后续的游戏制作中加以改进。”Krankel 说道。

对于 Krankel 来说，另一个遗憾是，如果有更多的时间，制作团队有信心将游戏做的更加有趣。“我认为游戏节奏比我们希望的要缓慢一些，还有一些小 BUG，但现在我们无法保证能够去改变这些缺憾，我们能做的就是从中吸取教训，从而进一步做出改善。”Krankel 严肃道。

《地狱派对》正在制作中，将《奥森弗里》的优势全数移植到新游戏中并加以改进完善、甚至超越之前的游戏是制作团队的新目标。正因为如此，新游戏中没有任何一个系统是在未经深思熟虑的基础上添加进去的。“我们希望将分支对话变成实时的，因为我们知道这样效果会更好。我们已经创建了一系列工具，这次依然可以继续使用。与此同时，我们需要在此基础上添加饮酒系统。”Krankel 解释道。

饮酒系统就像是剧情的延伸，各式各样的饮品会让玩家进入不一样的角色扮演中。玩家来到酒吧，或许有些人想要变得极端，或是有趣，又或是想要变得轻浮，这些都不是问题。酒吧中为各式各样不同的态度准备了不同的饮品。如果不喝酒的话，则会出现正常的对话选项。如果选择喝酒，在正常对话的基础上就会添加部分内容，就像获得了武器道具一样。

有趣的是，在游戏中玩家可以通过饮酒来打败恶魔撒旦，同样也可以像在《奥森弗里》中一样安静地走完游戏全程。

对于注重剧情的游戏来说，剧本的重要性显而易见。尤其是像《奥森弗里》和《地狱派对》这种多元对话选择游戏剧本更是相对复杂。著名导演大卫 · 凯奇经常称自己的剧本多达 10 万页。在采访中 Krankel 笑着道：“这个各人有各人的不同，但我肯定我们的剧本没有 10 万页这么多。我记得《奥森弗里》的剧本大概有 1400 多页，也很多了。《地狱派对》的剧本篇幅相对要多一些，可能是因为我们设计的选项和玩家能够在游戏中做的事情越来越多，但游戏时长还是会控制在 6 ～ 8 小时。”

目前《奥森弗里》已经售出一百多万份，可以说是相当成功。虽然《地狱派对》中有诸多借鉴的地方，在 Krankel 看来，依然不能让后者沦为前者的复制品。制作组在游戏中加入了足够多的新东西来满足玩家的需求，希望玩家能够找到新的所爱。

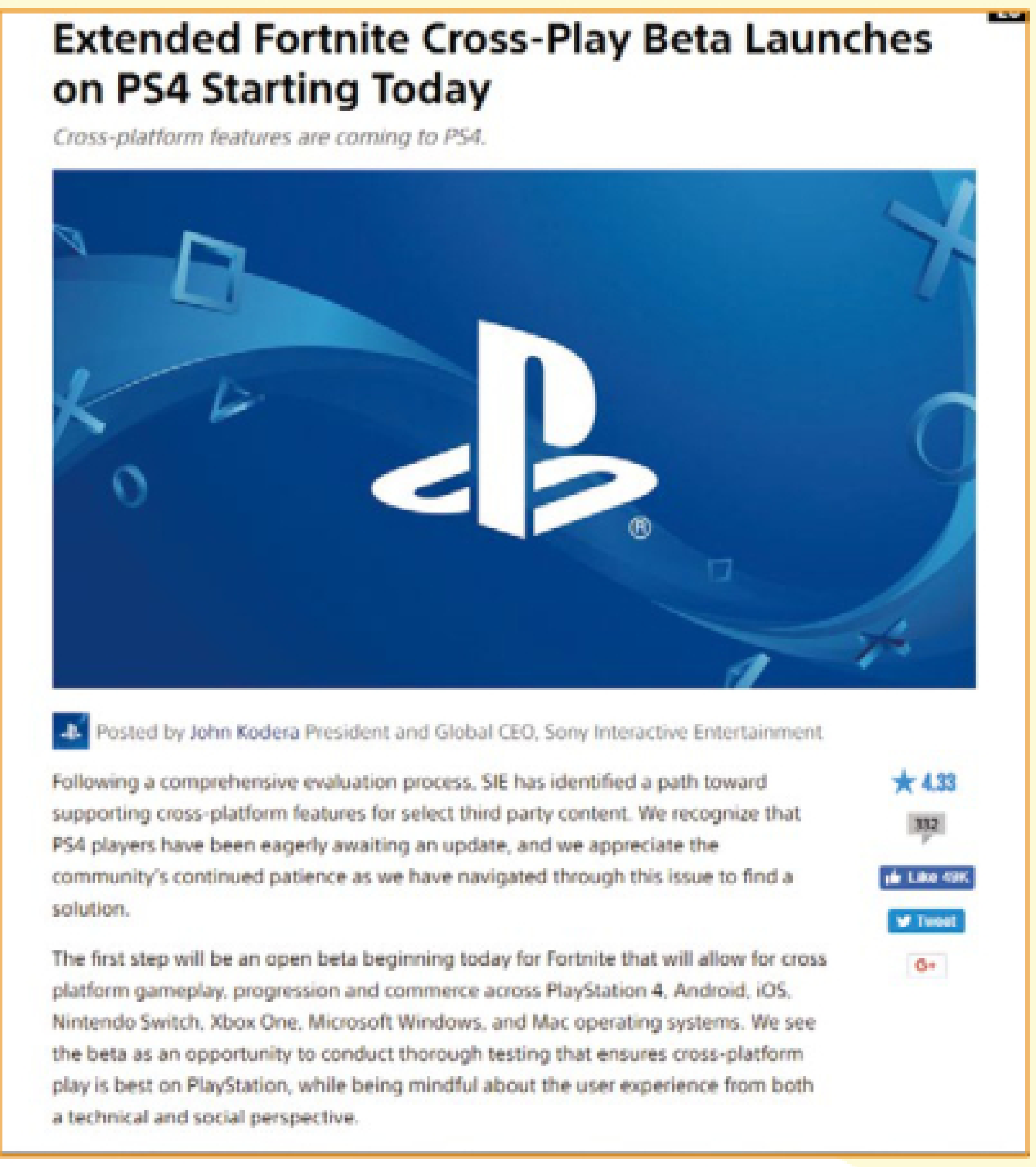
在 Krankel 看来，让不同人感受到完全不同的游戏体验是他们的终极目标，无论是在事件发生的顺序还是玩家看到的内容上都进行了细节处理，力求创造出不同的观感。制作过程中面临的最大挑战是既要保持剧情的完整性，让游戏中的事件看起来并不是单一存在，又要保持不同选择后的不同剧情变化。更重要的是，要让玩家在通关游戏后依然会惊呼“啊，是我自己创造了整个故事，都是我自己做出的选择”。“我想，这便是我们所有人最大的希冀。”Krankel 认真说道。

即便再好的作品也总会有缺憾，每一部作品的完成，都是为了成就下一部更好的作品。



▲《地狱派对》

从闭环走向开放 SIE迈向次世代的第一步


Extended Fortnite Cross-Play Beta Launches on PS4 Starting Today

Cross-platform features are coming to PS4.

Posted by John Kodera President and Global CEO, Sony Interactive Entertainment

Following a comprehensive evaluation process, SIE has identified a path toward supporting cross-platform features for select third party content. We recognize that PS4 players have been eagerly awaiting an update, and we appreciate the community's continued patience as we have navigated through this issue to find a solution.

The first step will be an open beta beginning today for Fortnite that will allow for cross platform gameplay, progression and commerce across PlayStation 4, Android, iOS, Nintendo Switch, Xbox One, Microsoft Windows, and Mac operating systems. We see the beta as an opportunity to conduct thorough testing that ensures cross-platform play is best on PlayStation, while being mindful about the user experience from both a technical and social perspective.

9月26日，SIE的CEO小寺刚在官方博客上正式宣布了PS4版《堡垒之夜》将从即日起启动跨平台测试，测试对象包括了PS4、XOne、NS、Android和iOS这些支持《堡垒之夜》跨平台联机的所有机种。消息一经发布，便在国内外的游戏圈引起了轩然大波。Xbox官推在第一时间便转发了这条消息，并送上了祝福，而《火箭联盟》的发行副总裁Jeremy Dunham也对此表示强烈欢迎。来自玩家方面的反响则更加有趣，有为之称赞叫好的，也有愤而抵制的，还有在一旁说着“早干嘛去了”风凉话的，一时之间好不热闹。

值得注意的是，小寺刚在博文中还表达了SIE官方对游戏跨平台联机的支持态度，并且认为这是一次“major policy change”。这个字眼用得有些耐人寻味，SIE此举或许并不只是对《堡垒之夜》这一款游戏“开特例”，今后针对其他跨平台游戏的政策也可能会得到调整，譬如《我的世界》和《火箭联盟》这两款经典的跨平台联机游戏，就有可能在今后加入PlayStation跨平台联机服务的支持行列中。

出人意料 又在情理之中

这是一个出人意料，却又在情理之中的消息。说它出人意料，是因为在9月26日以前没有人会想得到，之前E3期间在《堡垒之夜》“锁账号”事件（登陆过PS4的Epic账号无法再用来登陆NS或者XOne）中表现得堪称顽固的SIE会突然放开跨平台联机的口子；说它在情理之中，正如笔者在UCG450期上就曾预言过：《堡垒之夜》掀起的全平台联机热潮或许会催生出史上首款支持XOne与PS4平台进行联机的游戏。无论怎么说，索尼有了开放的意愿都是一件好事。《堡垒之夜》玩家自然是欢欣鼓舞，因为那些被捆绑在PlayStation上的Epic账号终于有了重见天日的那天；其他跨平台游戏玩家也终于有了盼头；SIE自己也通过“真香”这一行为赢回了6月份以来下降了不少的声誉。毕竟，在玩家对于游戏跨平台联机的热情越来越高涨的今天，作为目前世代下表现最强势、玩家群体最多的主机，PlayStation如果再不做出改变，便很难赢得大多数玩家的认同。

而且，这或许只是一个开始。



从闭环走向开放

在目前这个时间节点突然宣布放开跨平台联机服务，SIE瞄准的自然不会仅仅只是《堡垒之夜》的那点玩家，结合最近传得沸沸扬扬的PS5可能会在明年年底发布的传闻，我们可以将这个事件与微软最近力推的游戏主机租赁服务以及云主机概念放到一起来看，因为在本质上它们都是在为下一世代而进行的布局。

我们都知道，在此次事件以前，SIE对待与其他平台有关的服务总是十分谨慎，比起跨平台联机，以及与其他平台的联动，它更倾向于内部的自我消化，对独占作品的重视和推广也不遗余力。从宏观的角度来看，SIE在过去奉行的是一个“闭环”政策，也就是说它倾向于让玩家只进不出，玩家的流动性越低越好。

闭环的好处是显而易见的，特别是在平台优势期，它会提供一个十分稳定的结构，不仅可以保持现有玩家社群的活跃和数量，还能通过独占大作来吸引更多外部玩家，利润的稳定确保了整个系统的平稳运转。

但只是针对本世代而言。

没有人知道下个世代到来时会是什么光景，纵观SIE现有的竞争对手：微软已经靠着推广多样化的游戏、主机、流媒体服务甚至云主机的概念抢先占据了下一世代蓝海中的一席之地；任天堂的差异化主机NS也计划在未来推出后续机型，当然，也别忘记了NS对云游戏概念的支持态度，前有《生化危机7》，后有《刺客信条 奥德赛》的云游戏版，都在持续探索这条道路上的可能性。而关起门来专心做闭环的SIE，真的能再次将优势延续到下一个崭新的世代吗？小寺刚通过开启跨平台联机这一行为已然给出了答案。

闭环的确能够守成，但却限制了平台进一步发展的潜力。微软和任天堂支持跨平台联机或许最初的志向和目标并没有那么远大，但的确为其各自的玩家社群和平台前景注入了新的活力。一个好平台或许就应该是一个全面开放、互通有无的服务终端，能够为来自各地、使用不同型号主机（客户端）的玩家同时提供优质服务。这个服务的范围将会很广阔，广阔到留给玩家的只有“玩游戏”本身，其他的诸如游戏购买、硬件限制、网络联机等问题全都交由平台来处理。在这方面微软和任天堂已经迈出了第一步。而在终于开放了跨平台联机的如今，索尼的第一步又将落到哪里呢？就让我们拭目以待吧！





一个好平台或许就应该是一个全面开放、互通有无的服务终端，能够为来自各地、使用不同型号主机（客户端）的玩家同时提供优质服务。这个服务的范围将会很广阔，广阔到留给玩家的只有“玩游戏”本身。

文 番茄沙司（实习编辑） 美编 咕噜

PS4 XOne

战地 5		EA	
Battlefield V		主视角射击	中文版
2018 年 11 月 20 日	本地 1 人，在线 2 ~ 64 人	无对应周边	
售价为 429 港币			



9 月初的《战地 5》Beta 测试已经告一段落。在测试中一方面补给过少、载具被削弱、重生过慢导致的战斗节奏缓慢等问题被暴露出来了。但另一方面更细致的枪械自定义系统、更紧密的团队配合架构、更大胆的全新游戏模式等等也得到了展现，大刀阔斧的改革也能够让人看到 DICE 在新作方面求变的决心。目前 DICE 已经听取了玩家们的建议并详细地分析了游戏 Beta 阶段的数据，准备对游戏进行进一步的细节优化，并打算给玩家们带来一款更为完善的《战地 5》。下面我们就具体看看这些改变在哪里。

弹药与医疗包修改

在 Beta 测试版中，较为受诟病的地方就是弹药问题，这种问题在装备全自动武器且不能自己补给弹药的医疗兵与突击兵身上尤为严重，进行激烈的战斗后自动武器的弹药会很快耗尽，敌人身上能够缴获的弹药较少，而只有三个弹药包的支援兵也也无法提供可靠的支援，只有来到弹药补给点才能进行完全的弹药补给。而在 DICE 最新的平衡中，这些问题将得到改善，首先一些武器的最大弹药上限会得到提高，另一些武器会获得更高的备弹量，全部玩家的武器续航会得到一定提高。

其次由于本次生命恢复机制做出了变动，因此受伤后的士兵可能将不能恢复全部血量，而这个下限是 50%，试想 50% 血量的受伤士兵和满血健康士兵作战一定会处于较大的劣势，这样的设计一方面增进了各兵种和医疗兵的配合，但另一方面使得冲锋难度变大战斗意志变低，战线将很难变动。在目前 DICE 的平衡计划中，士兵将有可能初始阶段自带一个一次性医疗包，这样在冲锋前玩家可以不用满地去找医疗补给点直接冲锋，即使受伤也有一次完全恢复的机会。



击倒等待与重生时间修改



在增加击倒救助系统后，无论是小队队友还有医疗兵都可以拉起处于流血状态的队友，但也带来一大新问题——“死得太慢”，在本来的设计中失血过程较长是为了增加被队友救助的机会，但实际游戏中交战中却是无论敌我双方都有一些玩家因为躺倒在地无法很快地再次参与游戏，无助地望天等待时也可能被敌方做蹲起嘲讽，这使得游戏节奏被拖慢，也消耗了玩家进行游戏的耐心。

因此在本次的修改中，DICE 加快了失血后到重新部署页面的速度，并且就算选择等待后没能得到救助，死后队友的追尾视角时间也会减少，总体而言到了正式版玩家重回战场的速度比 Beta 版要快。另外 DICE 还增强了队友倒下后的表现，急救图标变得更醒目、呼喊急救的声音也更容易被听到，这样倒下的士兵更有被救起的可能性，制作组想表达的“团队合作”概念也会更加明晰。

© 2018 Electronic Arts Inc.

武器的重新平衡与调整

游戏内增加了枪械升级系统后，枪械的性能不再一成不变，随着武器等级的提升与技能的加强，升到最顶级的武器易用性会有很大提升，但同时也出现了一些武器升级后变得太过强的问题。目前 DICE 在测试过程中获得了大量自动截取到的资料，在正式版中这些过强的武器将会被重新平衡，将击杀时间调整到合理值，尽可能让每一把枪都在战场上有发挥的空间。

另外针对一些武器相关的不合理细节在新的版本中也会改善，首先在 Beta 测试中菜单内的武器升级都是文字描述型的，未来版本中武器升级将会以数值方式显示出来，以方便玩家估量提升带来的价值。而在武器实际的表现上，玩家们普遍表示机枪的脚架部署时间有点太长了，在新的版本中部署动作依旧存在，但时间已经大大缩短。瞄准镜在夜晚作战时显得太暗，目前 DICE 也已经开始着手修改，这样的小修改累积起来，可以预想正式发售后的《战地 5》武器系统将会焕然一新。



▲该图显示的是支援兵的优势击杀地段，DICE在更新平衡性时会参考大量数据。



▲本作的枪械数据都经过了详细测试。

全新的载具与装甲单位平衡

在 Alpha 版本中坦克炮塔的转速是用户自定义的，理论上调多快就能转多快，再加之强力的机枪辅助使得 Alpha 版的坦克对步兵威胁极大。于是在 Beta 版中，炮塔速度被削弱，无论控制器做什么样的调整炮塔都存在一个速度上限，但如此修改后坦克的反步兵能力成了难题。而在正式版中，游戏将加入全新的载具类型——轻坦，来完善装甲单位间的平衡。

在未来的构架里重坦将是拥有较厚装甲、炮塔转速较慢、移动速度较慢的存在，一方面重坦可以承担承受伤害并击溃敌方装甲载具的责任，但另一方面对于动作灵活神出鬼没的步兵便较为无力了。而轻坦则是与重坦相反的存在，它们的装甲较为脆弱，但换来了高速移动和较高的炮塔转速，轻坦上的机枪旋转时基本不会有阻滞感，并且较快的射速能够轻松的完成反步兵的任务。最后再加上能力处于两者之间的中坦，三种类型的载具组成了一个完整的体系，平衡后玩家需要根据战场选择载具，因为没有一种载具是能应对全部状况的。

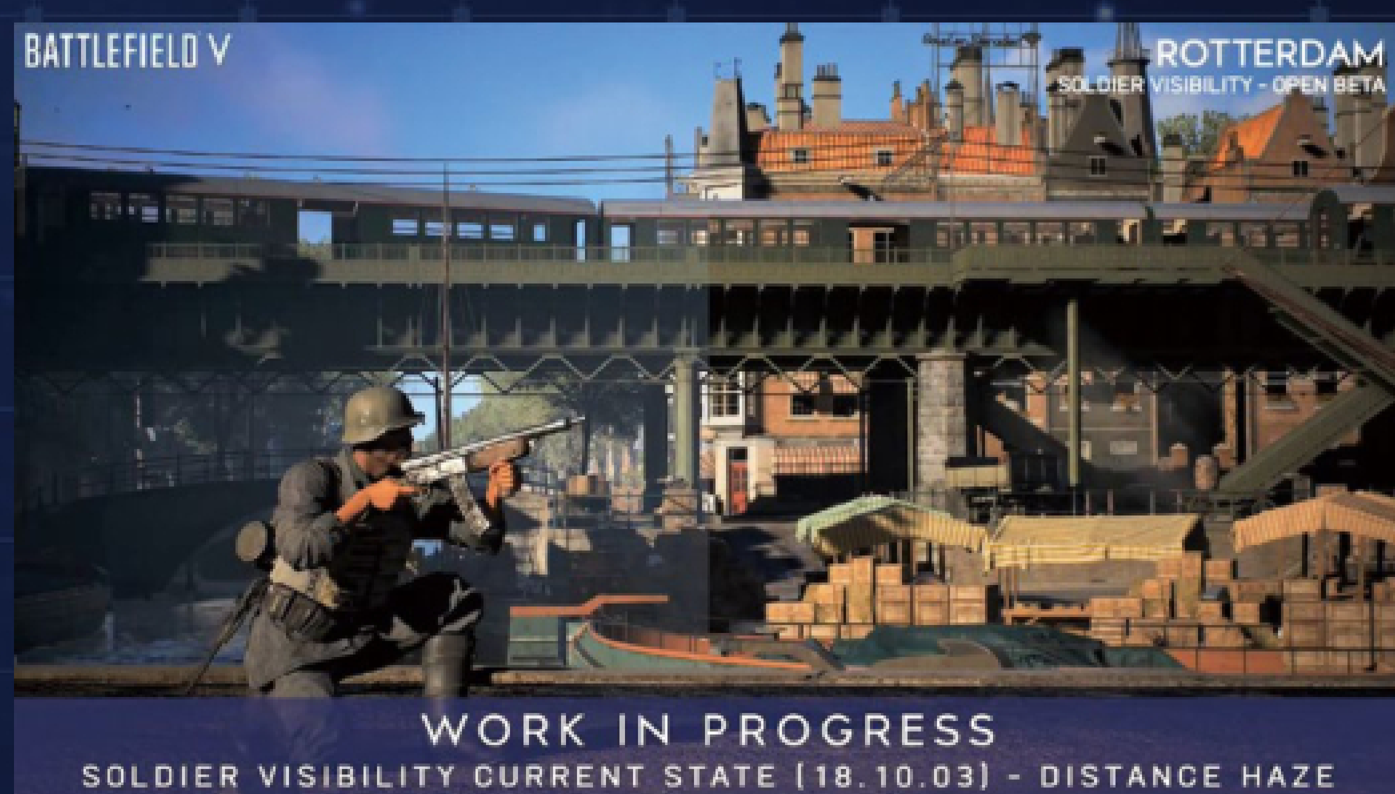




■不只是地面载具，飞机的飞行手感也会重新调整，甚至连起飞动画都加上了。

能见度提升

本次测试的两张地图中，挪威地图地处雪地又有白天与夜晚两种样式，有玩家反映挪威夜晚人物难以分辨，白天的白雪又造成了严重反光，而鹿特丹一些藏在暗处的敌兵也让人不容易发现，在普通士兵取消标记能力后使得这些藏在暗处的敌人更具威胁，目前 DICE 希望通过全新的视觉调节解决这一问题。在目前透露出的细节中，DICE 的地图调节类似于给画面加了一层滤镜，这让过暗的角落也能够被看清。



TIPS 本次装甲单位会有更加细节的破坏，破坏履带、炮塔、引擎等不同部位会有着完全不同的效果。

文 水无月 美编 咕噜



NS / PS4	
梦幻模拟战 I & II 重制版	角川游戏
ラングリッサー - I & II	策略角色扮演 / 日版
2019 年 2 月 7 日 / 本地 1 人	无对应周边
售价 7344 日元	

对于有一定年龄且喜爱策略角色扮演类型的玩家来说，“《梦幻模拟战》系列”绝对是童年时代的一个美好回忆，这部曾与《火焰之纹章》、《超级机器人大战》、《皇家骑士团》并称为“S·RPG 四大天王”的名作，在 1998 年的系列完结篇《梦幻模拟战 V》推出后，就进入了近 20 年的停滞期，期间虽然有推出过如《千禧战记》或《转生》这样的外传衍生作，但因缺少了系列特色以及平庸的素质，并未在粉丝群体中引起太大反响。而此次 Chara-ani 携手角川游戏推出系列初代及第二作的完全重制合集，让这一尘封已久的经典再现于世。下面就让我们一起来看一看这部名作重生的姿态吧。

超越遥远的时空，传说中的神剑解放之时即将到来！





本次重制版《梦幻模拟战 I & II》开发由 Chara-ani 担当，而角川游戏负责发行，而游戏人设主要由曾担任过“《魔塔大陆》系列”的凪良重新绘制，不过令人意外且惊喜的是阔别已久的漆原智志也将回归“《梦幻模拟战》系列”，他将为本作绘制限定版包装盒的特别封面以及原创新角色的人设。另外同样作为系列招牌之一的作曲家岩垂德行依然将参与本作的制作，不仅会重制旧有的经典曲目，也会为本作创作完全原创的全新 BGM。本作将同时登陆 PS4 及 NS 平台。

© extreme/Chara-ani Corporation 2019

背景故事



《梦幻模拟战Ⅰ》

在遥远的太古时代，存在着一把据说只要获得它便能拥有无限力量的神秘之剑“兰古瑞萨（ラングリッサ-）”。过去大陆上的诸多野心家们围绕着这把神剑曾展开过旷日持久的激烈争斗。最后古代英雄的后裔巴尔迪亚（バルディア）王族成为了这把剑的守护者，在很长一段时间内保护其不为恶人所用。但是，这面坚固的护盾被打破的日子终究还是来临了。为了夺取“兰古瑞萨”的力量而称霸世界的达尔希斯ダルシス帝国皇帝狄高斯率领大军攻破了巴尔迪亚王国，侥幸从王城中逃出的巴尔迪亚王子雷汀身负亡父亡国之仇，为了打倒皇帝狄高斯，夺回“兰古瑞萨”而开始了漫长的旅行。

《梦幻模拟战Ⅱ》

这是一个《梦幻模拟战Ⅰ》之后过去了几百年的时代。也是一个大陆上战争依然没有根绝的乱世。曾经的巴尔迪亚王国早已和圣剑“兰古瑞萨”一同，被埋没在了历史的沙漠中。一位在大陆各地旅行的青年艾尔文，和路途中结识的好友——见习魔术师海恩一起，在途经海恩的故乡，位于萨尔拉斯（サルラス）领的一个小村庄中留宿。然而就在这时村庄遭到了雷伊加德帝国的骑士团的袭击，他们的目标是追捕住在村外的少女莉亚娜。为何帝国军要袭击这样和平的村庄呢……？抱着这样的疑问，艾尔文和海恩为了帮助莉亚娜而和帝国军展开了战斗。



伴随着各种各样的全新要素，《梦幻模拟战》系列的原点由此复活！

系统介绍

2018年7月28日，Chara-ani和角川游戏共同举办了关于本作《梦幻模拟战Ⅰ & Ⅱ》的制作发表会，公布了大量重量级情报。而今年TGS上本作也提供了公开试玩，在基本系统上依然维持了原作“将领与佣兵配合作战”这一最经典的特色，此外在MD版《梦幻模拟战Ⅱ》中大受好评，却未被SFC及之后的PS版《Der》所继承的“混合带兵制”也得以复活。武将的HP不再只是10而是可以达到三位数，并且武将和所带佣兵可以同时出现战斗画面中。剧情过场对话部分也变成了流行的毕竟+角色半身立绘，还追加了即时存档、对话快进、对话回溯、角色出招时的cut-in等当下流行的系统机能。



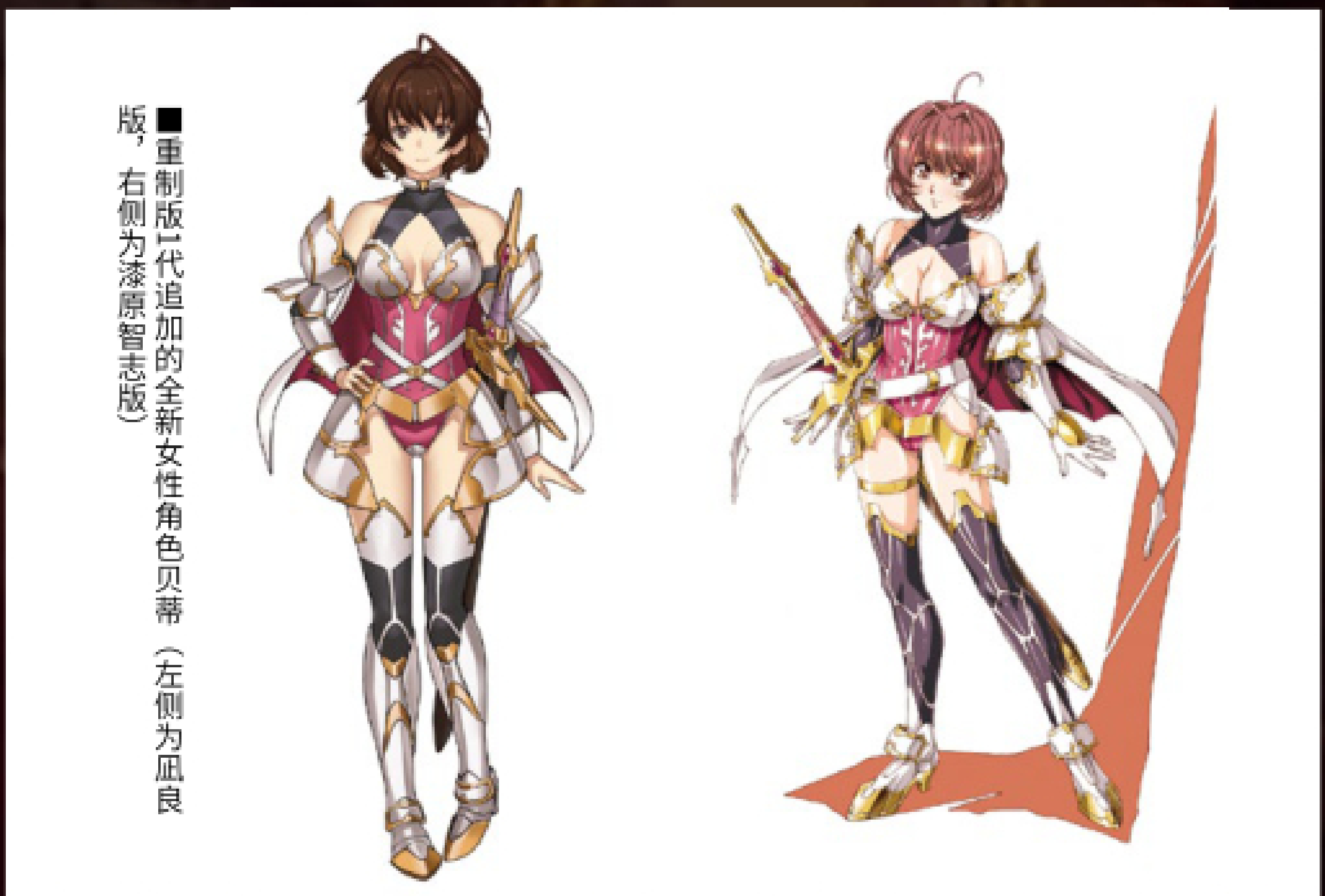


TIPS 关于“《梦幻模拟战》系列”的标题译名

“《梦幻模拟战》系列”的标题“ラングリッサ-”来自于游戏世界观中的圣剑名称，而“梦幻模拟战”则是一个典型的错译，而关于这个错译的由来则是初代的包装盒在标题“ラングリッサ-”上面还印着一行表示游戏类型的“ファンタシ-シミュレ-ション（幻想策略游戏）”，而最早介绍该作的台湾媒体不懂“ラングリッサ-”的含义，便直接将“ファンタシ-シミュレ-ション”当成游戏标题翻译成了“梦幻模拟战”，并由此传入大陆并成为流行译名。

《梦幻模拟战Ⅰ》也将追加分支路线和结局

"《梦幻模拟战》系列"从SFC版本的《Der梦幻模拟战》(即SFC版《梦幻模拟战Ⅱ》的标题)起加入的分支路线和结局这一系统，一直都是作为系列特色存在的大受好评的要素。而本次《梦幻模拟战Ⅰ & Ⅱ》中的1代重制版也将加入这一系统，主人公雷汀随着旅途的进行，同样会有光辉、帝国、独立三条不同的路线可供选择，并进入不同的结局。而新增原创角色中的贝蒂想必会是帝国路线中主人公的重要同伴吧。



■重制版1代追加的全新女性角色贝蒂(左侧为凪良版，右侧为漆原智志版)

漆原智志回归——经典模式公开

《梦幻模拟战Ⅰ & Ⅱ》在初公开时由凪良绘制的人设引起了不少系列老粉们的争议，而在之后的网络直播中官方可谓玩了一手"峰回路转"的把戏，宣布作为"《梦幻模拟战》系列"代表元素之一的角色设计画师漆原智志将在本作回归。作为"《梦幻模拟战》系列"代表元素之一的角色设计画师漆原智志将在本作中为限定版包装盒绘制全新封面，同时也会为《梦幻模拟战Ⅰ》中的贝蒂等原创新角色绘制人设。本作首批生产版本将会同捆"经典模式"DLC，开启"经典模式"之后，游戏中的角色立绘均会变成漆原智志当年绘制的原版人设，且地图画面也会回归原版风格，不习惯凪良版人设的玩家也可以开启"经典模式"后安心游戏。





▲漆原智志为本作限定版绘制的特制封面。

限定版介绍

本作为喜爱"《梦幻模拟战》系列"的粉丝们提供了"限定版"与"豪华限定版"两种同捆不同特典的限定版本，限定版同捆特典为《梦幻模拟战Ⅰ & Ⅱ》设定资料集(预计只会包含凪良版本的人设)、《梦幻模拟战Ⅰ & Ⅱ》原声音乐碟(2CD)，售价为9800日元；而豪华限定版同捆特典为"经典模式"DLC下载码，《梦幻模拟战Ⅰ & Ⅱ》设定资料集、《梦幻模拟战Ⅰ & Ⅱ》艺术收藏集(暂定名，预计大概会有漆原智志版本的人设和插图)、《梦幻模拟战Ⅰ & Ⅱ》完全音乐收藏集(包括了各机种历作《梦幻模拟战Ⅰ》、《梦幻模拟战Ⅱ》以及Der版在内的全部音源的蓝光音乐碟和数字版下载码)以及"原版音乐模式"DLC下载码(可将游戏中的音乐切换为过去各原作的音源)，售价为16800日元。

TIPS "《梦幻模拟战》系列"开发组原班人马今何在

实际开发了《梦幻模拟战Ⅰ》～《梦幻模拟战Ⅴ》的Career Soft在《梦幻模拟战Ⅴ》开发完成后，整体转入了Atlus旗下，并推出了同样由漆原智志所担任人设的RPG作品"《梦幻骑士》系列(日文原名グロ-ランサ-，台译光明骑士，梦幻骑士这一译名是因漆原人设的关系曾被以为是梦幻模拟战的衍生作品而来)"，总共推出了6部作品(系列最后一作《梦幻骑士Ⅵ》发售于2007年)。

"《梦幻模拟战》系列"简介

"《梦幻模拟战》系列"是由MASAYA(Ⅰ和Ⅱ为其前身NCS开发)所开发的幻想风格策略角色扮演游戏系列，以独特的佣兵系统和画师漆原智志的华丽人设吸引了诸多粉丝。系列本传共五部作品，其中2代《梦幻模拟战Ⅱ》是系列历作在玩家群体中口碑最佳，也是被移植次数最多的，最为经典的作品。初代和及其续作《梦幻模拟战Ⅱ》分别于1991年4月26日和1994年8月26日在MD平台推出，之后MASAYA又在1995年6月30日于SFC平台推出了2代的改良强化版《DER梦幻模拟战》，其追加的女神问答、分支路线和多结局系统成为了日后系列的标配。在PC-FX、PS及SS平台上推出的2代移植版也均以DER版为基础开发。1996年在SS平台上推出的《梦幻模拟战Ⅲ》虽然拥有华丽的人设和极其出色的剧情，但系统方面的大幅度革新引发了巨大争议，之后在1997、1998年MASAYA又分别于SS平台推出系统回归原点的《梦幻模拟战Ⅳ》及完结篇《梦幻模拟战Ⅴ》，1999年还在PS上推出了《梦幻模拟战Ⅳ & Ⅴ》的合集版，在这之后作为系列代表，担任角色设计的画师漆原智志退出系列制作，整个系列基本陷入停滞状态。虽然在2000年和2015年分别在DC和3DS平台上推出了两部剧情和世界观与本传无关的衍生作品《千禧战记》和《转生》，但因人设并非漆原智志，开发也不是原班人马CareerSoft，因此并未引起太多关注。



▶漆原智志的人设以华丽而著称(图中为1997年发售的《梦幻模拟战Ⅳ》的角色图)

TIPS 目前尚无"经典模式"DLC和"原版音乐模式"DLC单独销售的价格等相关情报，不过相信日后官方一定会开放这两个DLC的单独销售。

文 残念 编 三味线 美编 咕噜



9 月的任天堂直面会上放出的 Ver.4 版本更新预告片想必给不少玩家留下了深刻的印象，如今我们终于能来一睹其真容了。这次更新虽说不上是大刀阔斧的改革，但也可以说是有不少细针密缕的修改。不论是身经百战的“老乌贼”，还是刚拿起颜料桶的“小墨鱼”，如果不对本次更新了解一番的话估计会吃上不少亏哦。

NS			
油彩军团 2		Nintendo	
スプラトゥ－ン 2		动作射击	日版
2017 年 7 月 21 日	本地 1 人	对应 amiibo	
售价为 6450 日元			

游戏对应版本：4.0

《油彩军团2》Ver.4 发售一年后的进化

更新履历

● 2018 年 10 月 03 日 4.1 版本

最大的亮点莫过于追加了新的副武器和特殊武器。另外，除了大量的细节修改之外，还修改了多数武器的平衡性并更改了庆典规则。

地图追加&修改

本次的更新为玩家带来了最后一张新地图“ムツゴ楼”。因为是第一张非中心对称而是轴对称的地图，所以玩家对该地图褒贬不一。

地图追加


■全景图



■俯瞰图

地图修改	
地图名	修改点
ガンガゼ野外音乐堂	所有模式下出生点到中央的地形变大
エンガワ河川敷	金鱼搬运战模式下在中央附近追加了斜坡，并修改了出生点附近的配置
エンガワ河川敷	抢蛤蜊模式下在中央附近追加了斜坡
ショッツル矿山	金鱼搬运战模式下地图整体追加了障碍物

© Nintendo

武器追加&修改

本次武器更新最大的亮点莫过于新加了一个副武器和一个特殊武器。两者都十分具有杀伤力，使用得好的话可以说非常具有威胁性。而追加的新主武器为原有武器的改良版。统一换成了简洁帅气的黑白配色，以及更换了副武器和特殊武器的组合，值得一试。

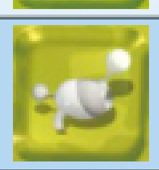
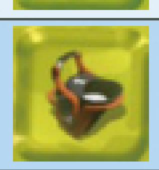
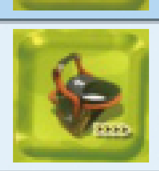
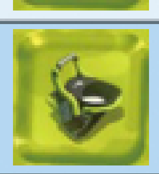
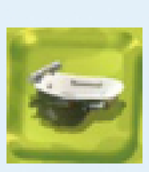
新武器

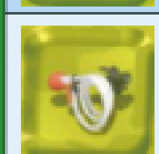
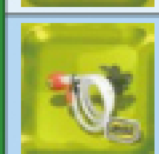
【新副武器】
①按住R键并晃动手柄来进行蓄力，最大可蓄力三个阶段。
②每增加一个蓄力阶段爆炸次数也随之加一，最多爆炸三次。
③每爆炸一次后炸弹都会蛇形移动一点。
④扔出后飞行轨迹的正下方也会被涂上颜料。

【新特殊武器】
①发动后，自己和队友都可以通过连打↓键来蓄力。
②可通过移动视角来调整攻击地点，蓄力结束后按R键扔出。
③蓄力时会提高防御力，但被集火攻击仍有可能被杀死。
④按R键扔出后会逐渐扩大攻击范围，并非瞬时攻击。

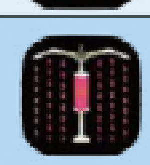
【追加武器】
4.1版本追加了四款武器，配的副武器或特殊武器其中必定有一个是新加的。

主武器修改

武器图标	修改点
	子弹飞行距离不变，给予最大攻击力的距离提升14%
	子弹飞行距离不变，给予最大攻击力的距离提升14%
	①子弹落地点的颜料范围增加20%；②射程增加了6%
	①子弹落地点的颜料范围增加20%；②射程增加了6%
	不攻击时的移动速度加快
	不攻击时的移动速度加快
	最大攻击力从70变为50
	最大攻击力从70变为50
	最大攻击力从70变为50
	①颜料消耗量增加14%；②抢金鱼模式的攻击力减少17%；③对伞枪攻击力减少20%； ④对颜料盾的攻击力减少20%
	翻滚时的颜料消耗量从总量的6%增加为9%
	翻滚时的颜料消耗量从总量的6%增加为9%
	翻滚时的颜料消耗量从总量的6%增加为9%

武器图标	修改点
	延长了子弹落地点的涂射距离
	延长了子弹落地点的涂射距离
	延长了子弹落地点的涂射距离
	延长了子弹落地点的涂射距离
	延长了子弹落地点的涂射距离
	延长了子弹落地点的涂射距离
	①自己脚边的涂射变得简单；②减短了子弹落地后溅散颜料中最靠近玩家的颜料的距离
	①自己脚边的涂射变得简单；②减短了子弹落地后溅散颜料中最靠近玩家的颜料的距离
	增加了横挥时靠近自己方向的涂射范围
	增加了横挥时靠近自己方向的涂射范围
	横挥时，可给予100点以上伤害的距离增加了5%
	横挥时，可给予100点以上伤害的距离增加了5%
	最小蓄力时的子弹飞行距离增加了27%
	最小蓄力时的子弹飞行距离增加了27%
	增加了子弹落地后溅散颜料的纵向范围
	增加了子弹落地后溅散颜料的纵向范围
	射程不变，子弹的速度变为原本的133%
	一发射击的最大攻击力仍为40，但平均一发散弹的攻击力由10增加至12
	一发射击的最大攻击力仍为40，但平均一发散弹的攻击力由10增加至12

副武器修改

武器图标	修改点
	①已在场内放有两个的情况下放第三个时，之前的并不会消失而是爆炸； ②离爆炸点极近时攻击力45，除此以外攻击力35
	使用后至颜料开始恢复的时间缩短了15/60秒

特殊武器修改

武器图标	修改点
	效果减少0.5秒
	除敌方屏障外，也会被我方出生点的屏障阻断
	缩短了导弹发射的间隔时间
	①发动后到在着陆前若被打倒，复活时特殊攻击槽的减少量由50%变为25%；②增加了对特殊武器气泡攻击的攻击力，变为肯定可以使气泡消失或破裂；③降低了多个配有该攻击的武器的发动条件

特殊武器发动条件修改

武器图标	修改前需要点数	修改后需要点数	武器图标	修改前需要点数	修改后需要点数
	210	200		160	150
	200	210		190	170
	190	210		160	150
	190	210		190	200
	190	200		190	200
	200	210		190	200
	170	180		200	220
	170	160		190	210
	180	170			

庆典规则变更

庆典由原本的“单人”和“团队”变成“常规”和“挑战”两种模式。

常规

①玩家个人获得的得分和胜利队伍获得的得分作为“贡献度”来进行统计。最终“贡献度”多的阵营获得优胜。

②当四名成员的服装·武器组合达成一定条件时，可获得“同款奖励”，胜利时可获得更多的“贡献度”。满足特殊条件的队伍会在对战开始时给予特殊队伍名。

③当连胜时，将会匹配同样获得连胜的队伍。

挑战

①类似于之前的“单人”比赛。玩家会持有“庆典之力”进行比赛。

②胜利时，可提升自己的“庆典之力”，并获得与敌方“庆典之力”值相同的“贡献度”。最终“贡献度”多的阵营获得优胜。

③对战成员会以“庆典之力”为基准，挑选实力相近的玩家。

④各阵营的“庆典之力”前100名将会在官方手机软件上显示。

修改

①等级升到最大后也可继续获得经验值，并且获得一定量后可随机得到技能碎片。

②当“贡献度”变多后，有几率开启“10倍比赛”和“100倍比赛”。胜利后将在广场的电光板上显示。但并不会额外获得“庆典之力”。

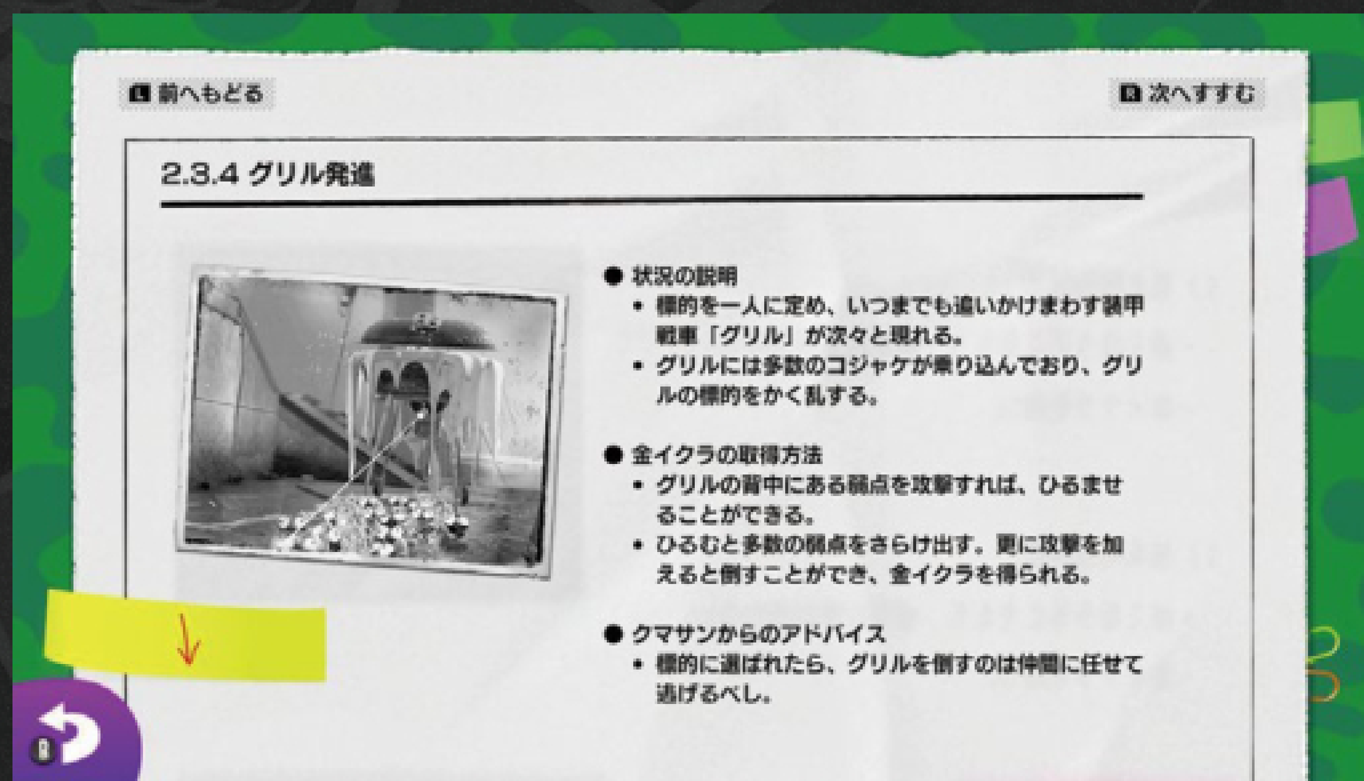
其余修改

① Salmon Run 模式，打倒图示的敌人时，可获得的黄金鱼卵由3个变成了5个。

②称号和评价达到“达人”100级以上时，可到熊先生商会让称号和评价回到“达人”40级。

③在一次 Salmon Run 任务中，可获得 99999 以上的点数。

④在乌贼会所中，可选择武器变为两种，并且能从最开始就可以选择危险度 200%。



玩后感

①新规则下的庆典虽然比分变得更加直观，但如图所示，一直以来的“49-51”问题并没有得到实质性的改善。

②新的副武器最大可爆炸三次，并且射程也不低，可有效从远处压制敌人。因为飞行轨迹下方也会被涂上颜料，所以也可以作为前进或是逃跑时的手段。

③新的特殊攻击无论是外形还是用法都让人不禁联想到“元气弹”（笑）。因为不是瞬时攻击，所以对预判能力还是有一定要求的。



文 月下雪影 美编 NINA

软硬兼施SP

栏目主持 纱迦

自从在暑期特刊来了一次猛料（购机指南）后，不知不觉间本栏目已经有多期没和大家见面了。适逢 TGS 的召开，历来这种展会召开后都会给硬件市场带来一些波动，因此本期“软硬兼施 SP”栏目正式回归！另外提醒一下大家，马上要到双十一了，如果你有 PS4、XOne 购机计划的话，不妨等一下。至于想买显示器和电视的朋友就更不用说了。

价格行情——提供最佳购机方案

3DS 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	N3DS LL主机（日版，BS9引导，32GB存储卡）	1500元
电源	3DS专用变压器	20元
贴膜	3DS专用Hori贴膜（组装）	20元
	总计	1540元
	近期推荐购入指数	6

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：在 9 月的直面会上，任天堂一口气宣布了若干款 3DS 游戏，让不少玩家感觉 3DS 大有复苏之势，而国内 3DS 主机的价格其实也一直“居高不下”，丝毫看不出来 3DS 已经是走到生命末期的主机。当然 3DS 的市场早已鱼龙混杂，现在除非特意选购限定款主机购买，否则选购普通的 N3DS LL 都有几率买到二手翻新主机，所以对玩家而言，如果不是对 3DS 游戏情有独钟的话，还是不推荐购买 3DS 了。毕竟这台价格“虚高”、机能已经略微落后于这个时代的主机，目前破解套装也要在 1500 元才能买到，成本着实有些高。对比发售一年半的 NS 来说，优势并不大。而且向下来看，已经过气许久的 NDS 目前翻新机的价格只有两三百元，3DS 未来或许也会有大幅度的值崩，所以以这个价格购买并不值得，当然这也是 3DS 主机最后一次亮相在我们的市场风向标栏目中了，对 3DS 有需求的玩家更推荐选购优质的 99 新或者 9 成新主机，这样的性价比会略高一些。

▶已经进入生命末期的3DS更值得选购限定版主机进行收藏，单纯游戏的话更推荐二手成色较新的主机。



主机及主要周边参考价格

N3DS LL主机（日版，BS9引导，32GB存储卡）	1500元
SanDisk 32GB TF卡（行货）	70元
SanDisk 64GB TF卡（行货）	112元

XBOX ONE X 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Xbox One S（国行，1TB动作冒险套装，白色）	2199元
	总计	2199元
	近期推荐购入指数	7

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附 HDMI 线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA 电池两节、电源及电源线一套。

点评：Xbox One 系列主机在国内依然还是不温不火的情况，这也导致了主机的价格一路走低，有的商家甚至把 Xbox One S 的报价降到了 1600 元上下，可见 Xbox One 目前在国内的窘境，倘若做个对比的话，目前 Xbox One 在国内的销量恐怕和上代 X360 相差不大，X360 一方面价格低有破解，另一方面 X360 在体感游戏上有很大的知名度，很多玩家抱着试试的态度也就出手了，毕竟不玩体感还有若干破解游戏可以玩，而 Xbox One S 由于没有破解，再加上命名上和之前区别不大，很多玩家并不了解，这也就导致了目前的市场现状，而且这样的情况恐怕还会一直维持下去，至少在微软的下代主机面世前恐怕很难有机会改变了。当然对于核心玩家来说，Xbox One S 系列的低售价还是非常合适的，尤其 500G 的港版主机只有 1700 多元的价格，用来尝鲜还是非常合适的，而 1TB 的版本，我们和以往一样，还是首推国行版 Xbox One S，目前的报价是 2199 元，和 PS4 Slim 的 500G 主机价格相当，不过微软还额外赠送了《核心重铸》、《黑白世界》以及《歌利亚巨人》三款游戏，对比 PS4 Slim 的行货还是略有优势的。至于 Xbox One X，国行主机的售价一直维持在 3999 元，而港版和欧版近来都有较大幅度的小跌，不过价格都在 3000 元以上，港版报价 3450 元左右，欧版则只有 3200 多元。Xbox One X 在价格上要比 PS4 Pro 略贵，虽然机能更强，但从游戏角度来说，Xbox One X 目前并不值得购买，Xbox One 系列主机，还是更推荐选购 Xbox One S 机型更划算一些。



Xbox One S 1TB
动作冒险套装

▲国行Xbox One S近期推出了动作冒险游戏套装，价格和普通1TB版本同样是2199元，但额外赠送了三款游戏，玩家购买行货一定要选购此版本的主机哦。

主机及主要周边参考价格

Xbox One S（国行，1TB，白色）	2199元
Xbox One S（港版，500G，白色）	1750元
Xbox One X（国行，1TB，黑色）	3999元
Xbox One X（欧版，1TB，黑色）	3200元
Xbox One X（港版，1TB，黑色）	3450元
Xbox One S版无线手柄（白色）	400元
Xbox One S版无线手柄（其他颜色）	500元
Xbox One 精英版手柄（港版）	820元
Xbox One Kinect感应器（国行）	999元

PS4 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS4 Slim主机（500GB，国行）	2199元
总计		2199元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带 HDMI 线一条、原装 DS4 振动手柄一支、Micro USB 数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评：随着前段时间《漫威蜘蛛侠》的发售，PS4 的人气有了不小的提升，《漫威蜘蛛侠》甚至还在抖音里火了一把，让不少玩家都加入了 PS4 的阵营，当然作为索尼第一方的大作，《漫威蜘蛛侠》的同捆套装也是人气高涨，目前港版限定主机套装的价格在 4200 元左右，红色的机身加上手柄十分炫酷，钟情于“蜘蛛侠”的粉丝必然不能错过。除了“蜘蛛侠”之外，索尼在 9 月初推出的 5 亿台纪念限定版 PS4 Pro 也非常受玩家欢迎，国行版在京东上发售不到一分钟就售罄脱销，现在日版的 5 亿台纪念限定版 PS4 Pro 已经炒到 6000 元以上，港版和国行的报价更是在 7000 元以上，如果家里没矿的话，还是不建议购买了，土豪玩家倒是可以收藏一台，未来的价格恐怕还能上涨，不过游戏主机毕竟属于小众收藏品，更多的可能还是有价无市。

除了限定版之外，目前国行主机市场比较平稳，在国庆的金秋特惠活动后暂时还没有新的活动，相信在双十一之前行货主机还会维持现有的情况，打算购买 PS4 的玩家不妨等到双十一出手，届时相信接地气的索尼也会带来今年最有力度的促销。除了行货主机，港版主机也是玩家的一个选择，目前港版主机市场主要以 1TB 版本为主，报价为 2200 元左右，和国行 500 GB 主机的价格相当，喜欢购买数字版游戏的玩家可以选择港版主机，毕竟容量要更大一些。500 GB 的港版 PS4 Slim 售价在 2050 元左右，现在国内的货源较少，PS4 Pro 的港版报价在 2850 元左右，对比国行同样是便宜 150 元左右，不过考虑到保修问题，优势并不大，除了 1TB 的 PS4 Slim 之外，其他主机版本还是国行为最优选择。另外还要提醒已经购买 PS4 的玩家，近期系统会发生收到其他玩家信息导致 PS4 故障死机的 BUG，一旦出现死机即便通过手机 App 删除信息 PS4 也不能正常开机，必须将主机恢复出厂设置才能解决该问题，建议玩家在近期将 PS4 的收发信息设定成仅接受好友信息，以免被陌生人攻击，造成 PS4 死机丢失数据。

▶目前PS4一旦出现读取信息死机问题只能通过恢复出厂设置解决。



主机及主要周边参考价格

PS4 Slim主机（500GB，国行）	2199元
PS4 Slim主机（1TGB，港版）	2200元
PS4 Pro主机（1TGB，国行）	2999元
PS VR标配（国行）	2380元
PS VR基础套装（包含PS CAMERA，国行）	2399元
PS VR精品套装（包含PS CAMERA，2只PS MOVE，国行）	2799元
PS VR基础套装（二代，包含PS CAMERA，港版）	2880元
PS VR精品套装（二代，包含PS CAMERA，2只PS MOVE，港版）	3380元
2016款原装DS4无线振动手柄（港版）	290元
2016款原装DS4无线振动手柄（行货）	380元
原装PS4摄像头 PlayStation 4 Camera	379元

市场报价信息更新截至2018年10月12日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

NINTENDO SWITCH 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	NS主机（32GB，红蓝手柄、港版）	2050元
保护包	国产主机硬壳收纳包	45元
贴膜	国产主机钢化玻璃贴膜	15元
总计		2110元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带 NS 机体支架一个、HDMI 线一条、Joy-Con（L）&（R）手柄各一对、Joy-Con 腕带两个、Joy-Con 充电握把一个、电源适配器一个，及说明书保修卡一套。

点评：自从 NS 被破解之后，国内的 NS 市场就变得有些混乱，虽然 NS 的破解是基于硬件漏洞，但显然任天堂不会坐以待毙，对于近期发售的新机器，任天堂通过 Fusée Gelée 补丁，让主机无法完成破解中的“注入”步骤，这就导致主机破解失败。这说明硬件漏洞并非一劳永逸，NS 也因此被划分为了可破解和不可破解两种。当然鉴于目前市场的混乱程度，以及任天堂并没有明确表示机器在什么是植入了 Fusée Gelée 补丁来防止破解，因此玩家想要买到可破解的主机，实际上已经非常困难了。尤其是某宝上选购主机，只要不是购买商家破解过的主机，基本上买到手也都是无法自己破解的，如果是比较小的商家，玩家可以在购买时多多咨询，一般略微加价后可以买到自己能够破解的 Switch 主机。如果从时间上进行划分的话，在 2018 年 6 月份以前购买的主机，90% 可以破解。6 月份之后购买的主机，主机序列号在 7005、4006、1009 开头及以后，90% 不可破解。详细来说的话，主机序列号为 XAW1 开始的主机，XAW1007XXX 及以下版本可以破解，XAW1008XXX 以上都已经修复；以 XAW7 序列号开头的主机，XAW70017X 及以下版本可以破解，XAW70018X 及以上基本上都无法破解；主机序列号以 XAJ4 开头，XAJ40052X 及以下能够破解，XAJ40053X 及以上均被修复；还有 XAJ7 序列号开头的主机，XAJ70042X 及以下版本可以破解，XAJ70043X 以上均被修复破解漏洞。对于想要自己购买破解的玩家，可以以此作为参考，在购机时自己提前认别序列号，或者在网购发货前让商家提供主机序列号，来确定主机能否破解，再进行购入。

另外目前海淘的话，无论是港版还是日版，或者是京东上的全球购基本上都是无法破解的主机了，玩家请多多注意。至于觉得自己破解太麻烦的玩家，可以直接购买已经破解好的主机，目前破解过的主机售价在 2600 ～ 2700 元之间，比未破解的主机要贵上 500 元左右，请慎重考虑。另外破解之后如果进行联网操作一定会被 BAN 机，请玩家不要轻易尝试。目前任天堂也推出了会员服务，没有购买 Switch Online 会员服务的玩家大部分游戏都无法进行联网，目前 Switch Online 会员服务为一年 4500 日元，折合人民币大约 274 元，关于 Switch Online 会员服务的详细内容玩家可以参考其他文章，我们在这里就不赘述了。

对于已经破解的主机，一般都是支持 nsp 和 xci 双格式的，nsp 属于安装型文件，游戏需要预留空间进行安装才行，xci 类似于 NDS 时代破解的 ROM，直接拷贝到卡里就能直接运行，不需要再预留空间安装，如果主机破解只支持 nsp 的话，建议让商家再破解支持到 xci，不要贪图便宜。现在可下载的资源多以 xci 为主，nsp 一般都是 DLC。出现这种情况的原因也很简单，因为 xci 就是卡带游戏的 dump 版本，nsp 是数字游戏的破解版，这样也就理解为什么 nsp 需要预留空间去安装了。当然使用 xci 玩游戏，nsp 安装 DLC 是现在比较稳定的游戏方式，另外目前 Switch 上的汉化游戏也均为 nsp 格式，所以两种格式都支持的破解还是十分有必要的。至于 BAN 机问题，无论运行哪种格式的游戏，都不要联网，否则会被 BAN 机，有玩家反映 xci 的 BAN 机概率会小一些，nsp 联网就会被 BAN。无论如何，还是不建议任何联网行为的，破解玩家请纯单机游戏。当然最正确的做法还是告别破解、支持正版。

主机及主要周边参考价格

NS主机（32GB，灰色手柄/红蓝手柄、日版）	2000元
NS主机（32GB，灰色手柄/红蓝手柄、港版）	2050元
NS主机（32GB，灰色手柄/红蓝手柄、港版、Pro自制系统、128G TF卡）	2750元
原装Joy-Con（L）&（R）手柄（红蓝色、灰色、黄色、粉绿色）	520元
原装Joy-Con充电握把	180元
原装NS PRO经典手柄	430元
任天堂原装NS主机收纳包	180元
HORI原装主机屏幕贴膜	60元
国产主机钢化玻璃贴膜	15元
NS USB破解器	90元



文 番茄沙司（实习编辑） 美编 01

编辑非常荐 EDITOR CHOICE

对应版本：1.197.907.0
全成就时间：60～80 小时

极限竞速 地平线4		XOne Microsoft	
Forza Horizon 4		竞速	中文版
2018年10月2日	本地1人，在线2～12人		无对应周边
售价为249人民币			

春天让赛车在泥浆里打滚、夏天缓缓驶过绿草茵茵的山坡、秋天让红叶伴着轮胎起舞、冬天踩足油门打满方向盘任凭汽车在冰面肆意打转，在四季的流转中感受驾驶的乐趣——这就是《极限竞速 地平线 4》。

做个观光车手

赛车游戏嘛，总会有个高下，在场的所有车手全都会憋足了劲去争夺那第一个冲过黑白格子旗的位置。《极限竞速 地平线 4》（后文简称《地平线 4》）也是个赛车游戏，自然免不了俗，但是笔者仍忘不了在皇家英里大道的那场比赛，从百年前就已经存在的古朴街道、现代机械文明产生的高速巨兽再加上大自然洒下的片片雪花，三者产生了一幅奇妙的图景，老的和新的、人工的和自然的在此以一幅高速画卷串联起来，在那幅图景下笔者就想：跑什么第一，当个观光赛车手有何不好。

极致景色

作为一款可以自由探索地图的开放世界赛车游戏，“景”在这款游戏中的重要度比其他游戏高得多，为了做出极致的风景，《地平线 4》的团队深入英国，将当地的场景享尽可能地记录在摄影机中，再由这些实际场景生成 3D 建模，这样就保证了景物最大的还原，毫不夸张的说将游戏中不少场景切出来和现实场景拼接都没有违和感。在这样极致的追求下，一场游戏犹如一场虚拟的英国旅行，驾车出门，古朴的城市、优美的田园风光将尽收眼底。



四季变换

依托于全新的四季系统，这些已经足够惊喜的景物在四个季节还会产生四种变化，而且这种变换不是加一层滤镜加几片雪花那样简单，而是落实到每一棵树、每一片草、每一条街起红色的旋风，冬天银装素裹覆盖着白雪的史考特纪念塔显得格外庄严。可以说，在《地平线 4》中完全可以抛开“竞速”，在优美的风景中，单纯“开车”本身就足以让人感受到愉悦。的全局性变化。例如，春天冰雪融化在其它季节的一些小沟变成了水流湍急清澈见底的小溪，夏天万物生长玩家可以驾车穿过这个季节才有的茂密花田，秋天落叶归根玩家可以驾车驶过红叶遍地的小径卷



车辆美化

与大自然的美景相得益彰，集中了人类全部科技精华的跑车，同时也是人类美学的终极载体之一。在《地平线 4》中我们可选择自主喷漆，制造出独一无二的车辆，当车辆与大自然融为一幅绝美的风景画时，相信在车辆外观美化上的努力是一定值得的。另外对于专心开车无暇顾及车辆外观的玩家，《地平线 4》还提供了直接套用网上其他玩家涂装的功能，可谓十分便利。



©2018 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

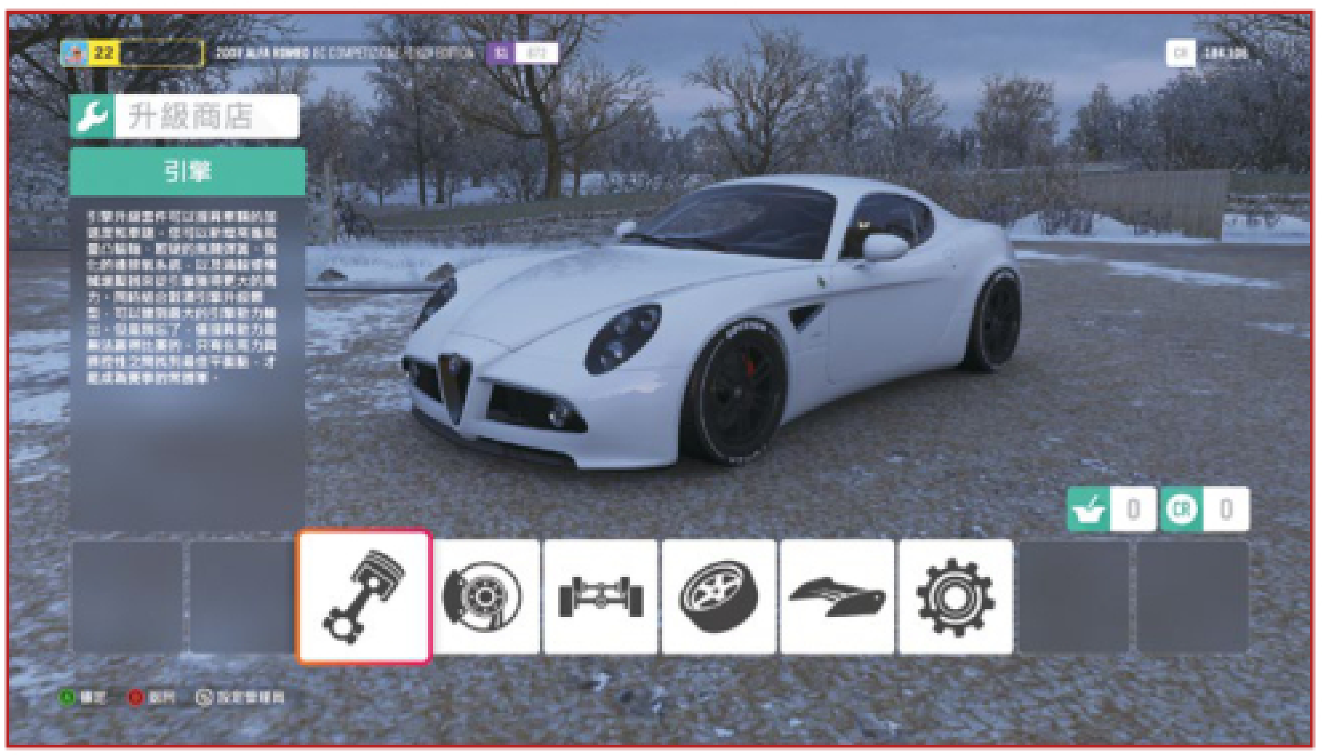
TIPS | 本作中只可以移动到自家和嘉年华让玩家门在跑路中无形浪费了很多时间，实际上购买地图右上角售价 200 万 CR 的“鲜美牧草农庄”后就可以快速移动到任何地方。

做个赛车手

《地平线 3》过于优秀的素质不免让玩家担心，《地平线 4》会站在高峰的阴影下无法前进，但当玩到游戏时这一切担心都被化解了。优秀的环境氛围构造只是一方面，作为一款赛车游戏，以车为核心的部分，《地平线 4》可以说集《地平线 3》与本家“《极限竞速》系列”之大成，又有自己的突破发挥。

车辆改装

本作的车辆改装继承了过去的车辆等级系统，从低到高分别为 D/C/B/A/S1/S2/X 七个等级，当大幅改造突破原有的性能时车辆等级就会提高，在比赛中等级相近的车辆会被安排在一起，尽量保证比赛的公平。另外本作的车辆改装实行了双轨制，对于不想对车辆进行细节改装，只想单纯提升车子能力的玩家，本作可以利用游戏内的自动升级系统直接将车辆升级，或是利用网络上其它玩家分享的配置直接套用，大大节省了时间。而对于想要进行自主调配的玩家，游戏中还也提供了具体调整选项，大到发动机小到胎压都可以进行自主调节，以适应各种不同道路的需要。



四季之于驾驶

之前提到四季变换对于景观的影响，但这绝不是《地平线 4》四季系统的全貌，在实际驾车中玩家可以很清楚地感觉出，季节对于比赛的影响。首先，春天由于冰雪融化地面一些土路会变为泥地，跑车打滑和失控的概率大大增加，小的河流也会减慢车辆速度，但 SUV 和越野车受到的影响会比较小。夏季是赛车的好时候，路面较为干燥，车辆受外部影响最小，绝大部分车辆都能发挥出本来的实力。而秋季由于英国气候的原因降雨频繁，路面常有积水存在，车辆易微幅打滑。最后冬天常规路面因积雪打滑已成常态，河流结成的冰面更是使一切车辆的驾驶都增加了难度。



线上比赛

在本次的《地平线 4》中网络竞赛可以说是一个重头戏，玩家可以在离线模式与在线模式间随时切换，在玩家不在线的时候，朋友也能在游戏中见到由 AI 托管的其它玩家，上线时这些车辆就自动转为对应玩家操控，而这些玩家都在这座城市里而不仅仅是图表上的一个 ID。

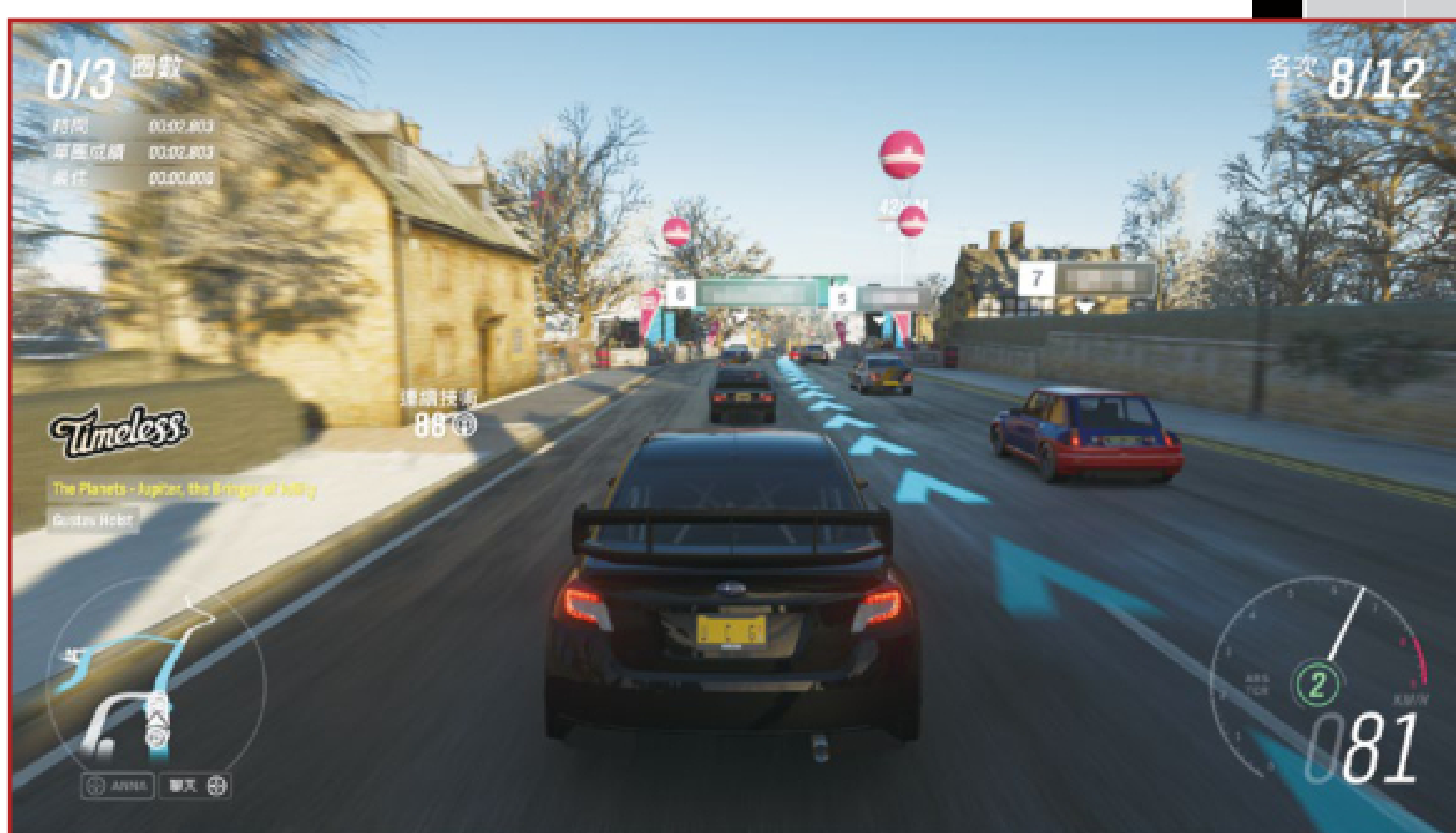
本次的在线模式中，同一服务器支持多达 72 人在线，玩家可以和熟悉的朋友或者其它陌生玩家组成 6 人小队，共同合作完成一个团队目标，来给自己赚取点数换取奖励。当然想像个普通赛车游戏一样，一较高下也是可以的。



主要游戏模式介绍

竞速系列赛

公路比赛不会让玩家去翻山越岭，只需在正统的赛道上通过一个个检查点，并一教高下即可，不过不同的季节还是对赛道有不一样的影响。而泥地竞速系列赛中，虽然是泥地竞赛但是也不代表全部路程都在泥地里进行，有时泥地竞赛是常规赛道和泥地并有的，泥地是一种特殊地形，在泥地中没有调整过的车辆将会严重打滑，而后驱车在加速时还会发生偏移，想要一辆超跑打天下的玩家在这种跑道就会碰壁，在这种特殊比赛时尤其考验玩家调整车辆与驾驶的功夫。



表演赛

可以说是全部模式中最具新奇性的模式，在平时该模式是锁住的，每当玩家的影响力到达一定程度时地图上就会出现图标，在这时就可以挑战该季节对应的表演赛模式。在表演赛中，玩家的对手已经不是普通的汽车，

而是火车、气垫船、飞机这样的巨型载具，并且要使用特定车辆在该季节特有的赛道上比赛，只有高超技术的车手才有可能打败这些庞然大物。



特技驾驶

特技驾驶有一个简单的剧情线，我们要从一名基础的龙套替身驾驶演员开始起步，一步步走向驾驶明星之路，在剧情比较薄弱的整个游戏中，本模式是为数不多有一定剧情的部分，玩家能够通过导演不断上升的评价逐渐见证主角的成长。在该模式中，导演会为玩家设定一个特定的规则，有时是不能损坏车辆、有时是在限定时间内到达特定位置、有时是达到一定分数，由于玩家必须要使用剧组准备的车辆以特殊规则进行，某种意义上也是熟悉各种类型车辆手感与不同路况开车要点的模式。



游戏景观

司各特纪念塔

该塔于 1844 年竣工，位于爱丁堡王子街花园，是为了纪念被誉为欧洲“历史小说之父”作家沃尔特·司各特所建的一座维多利亚式建筑，全高 200 英尺 6 英寸，共有 287 级台阶。由于最初选取的砂岩材料带有沥青成分，因此该塔呈现出了特殊的黑色，上世纪 90 年代为了维护该塔，人们特地开启了多年前修建该塔时的原材料矿脉，做到了修旧如旧，最大程度地保证了该塔原本的风貌。





切斯特顿风车

切斯特顿风车大约建造于 1632 年至 1633 年之间，可能是由切斯特顿庄园主爱德华·佩托爵士建造的，故名曰“切斯特顿风车”。爱德华爵士既是一位数学家也是一位占星师，也有人猜测该建筑最初可能就是为了观星所建，但根据沃里克地区的记录它一直都是风车。目前它已经成为了英国现存能够运作的磨坊中最为古老的，并且也成为了沃里克郡最著名的地标之一。



班伯城堡

班伯城堡的最初建造时间已不可考，它位于诺森伯兰郡的班堡村，最初可能由凯尔特人所建造，在公元 420 年到 547 年之间作为盎格鲁撒克逊人伯尼西亚王国的首都。之后城堡三次易主，最终在 590 年被盎格鲁撒克逊人控制，但好景不长。来自法国的维京人后裔——诺曼人在 993 年将该城堡彻底摧毁，如今这座城堡已经是诺曼人日后重建的了，而后来这座城堡也一直被英国皇家控制在手里。

不过自从 17 世纪初，城堡所有权让渡给约翰福斯特爵士后，城堡的主人再一次出现了较大的变动，约翰福斯特爵士的破产使城堡又几度易主，直到 1894 年被工业家威廉·阿姆斯特朗买下后才被彻底确定下来，威廉将破败的城堡修缮一新并传给了后人，如今该城堡虽仍属于阿姆斯特朗家族，但也对外开放。



TIPS　当游戏中赠送 2016 SUBARU 时，尽量开来试试，虽然其貌不扬，但意外的非常好用，首先该车是四驱，泛用性极强直接草地泥地跑起来速度都不怎么受影响，平常赶路抄近道十分方便，其较高的起跑和加速能让玩家一开始赢在起点，在冬季普通赛事中该车往往能获得第一。

成就列表

名称	点数	取得条件
欢迎来到英国	10	完成第一段固定剧情，抵达地平线嘉年华
骄者必败	10	获得影响力，取得地平线秋季赛资格
大雪纷飞	10	获得影响力，取得地平线冬季赛资格
额外赠品	10	已应用首个车辆熟练度。
春暖花开	10	获得影响力，取得地平线春季赛资格
欢迎来到全新地平线	30	完成四个赛季
欢乐并肩合作无间	20	完成五场地平线生活（Horizon Life）联机比赛
人非圣贤	20	完成 5 场玩家对战比赛
无我团队	10	参加首场极限竞速马拉松现场赛事。
团队合作梦幻之作	10	完成极限竞速马拉松现场赛事的第 3 回合
派对人生	30	参加 20 场极限竞速马拉松现场赛事，各赛事至少完成第 1 回合
放马过来	20	完成所有表演赛事
公路巨兽	20	以进入地平线公路竞速系列赛的 10 回合
泥泞不堪	20	进入地平线泥地竞速系列赛的第 10 回合
跳跳乐真好玩!	20	进入地平线越野系列赛的第 10 回合
活在当下 ...	20	进入地平线直线加速竞速系列赛的第 10 回合
月光跑旅	20	进入街头赛的第 10 回合
地平线时尚周	20	解锁 100 件服装物品
地平线官方看板游戏	20	破坏全部 200 个奖励广告牌
吾乃众所期盼	10	测速照相英雄已达到等级 10
极速猛兽	10	测速区间英雄已达到等级 10
飞行员执照	10	危险标志英雄已达到等级 10
“你知道 'DK' 代表什么吗?”	10	漂移竞速已达到等级 10
车房宝藏	10	寻找并复原首个车房宝物
古董车复原者	20	寻找并复原 15 个车房宝物
绚烂生涯	20	完成地平线 40 个不同的故事篇章
百星队长	50	在地平线故事中获得 100 星
周周达标	10	完成极限竞速马拉松每周挑战
加冕成就	20	购买城堡
特别版	10	通过抽奖获得首部极限竞速特别版车辆
初次冒险	10	完成首场团队冒险
冒险精神	20	在赛车团队冒险、游戏团队冒险或无限制团队冒险中达到等级 5
职业冒险王	20	在排名团队冒险中获得一场联赛参赛资格
顺应季节	10	已完成一场季节锦标赛并取得奖励
遥遥领先者	10	完成一场季节公开特技赛并取得奖励
分道扬镳!	10	在劲敌赛事中，打败一名劲敌并且未受到“投机取巧”的处罚
中头奖	10	首次玩超级抽奖
首部爱车	10	在车展购买首部车辆
长途跋涉	20	已在迎战巨汉、苦行赛道、巨人对决或马拉松赛赢得一场比赛
走遍大江南北	20	开遍每一条道路
人车合一	10	一辆车熟练度刷满
多才多艺	20	已应用 50 个车辆熟练度
非凡车手	10	已达到等级 20
地平线巨星	50	已达到等级 200 并取得巨星地位
大获全胜	20	已驾驶极限竞速特别版车辆在歌利亚完成一场 3 圈以上的比赛
掀背车交锋	20	驾驶高性能掀背车在 25 秒内跑完嘉年华直线加速赛道
超速之王	20	驾驶布加迪 Veyron Super Sport 在测速照相时速达到 258 英里
地表巨兽	20	已驾驶货卡类车辆在危险标志获得 3 星等
加冕技术	20	获得 195300 以上的连续技术分数
别和我说胜算	20	驾驶 Peel P5 赢得一场比赛
驯服猛兽	20	驾驶等级 S1 拉力赛怪物完成一场比赛

难点成就解析

龟兔赛跑：这个成就要求驾驶等级 X 和等级 D 车辆完成一场玩家对战对决赛，建议找个朋友一起玩直线加速赛，进行对决赛一方开 D 级一方开 X 级，完成后再倒过来来一遍，即可较快让双方解锁。

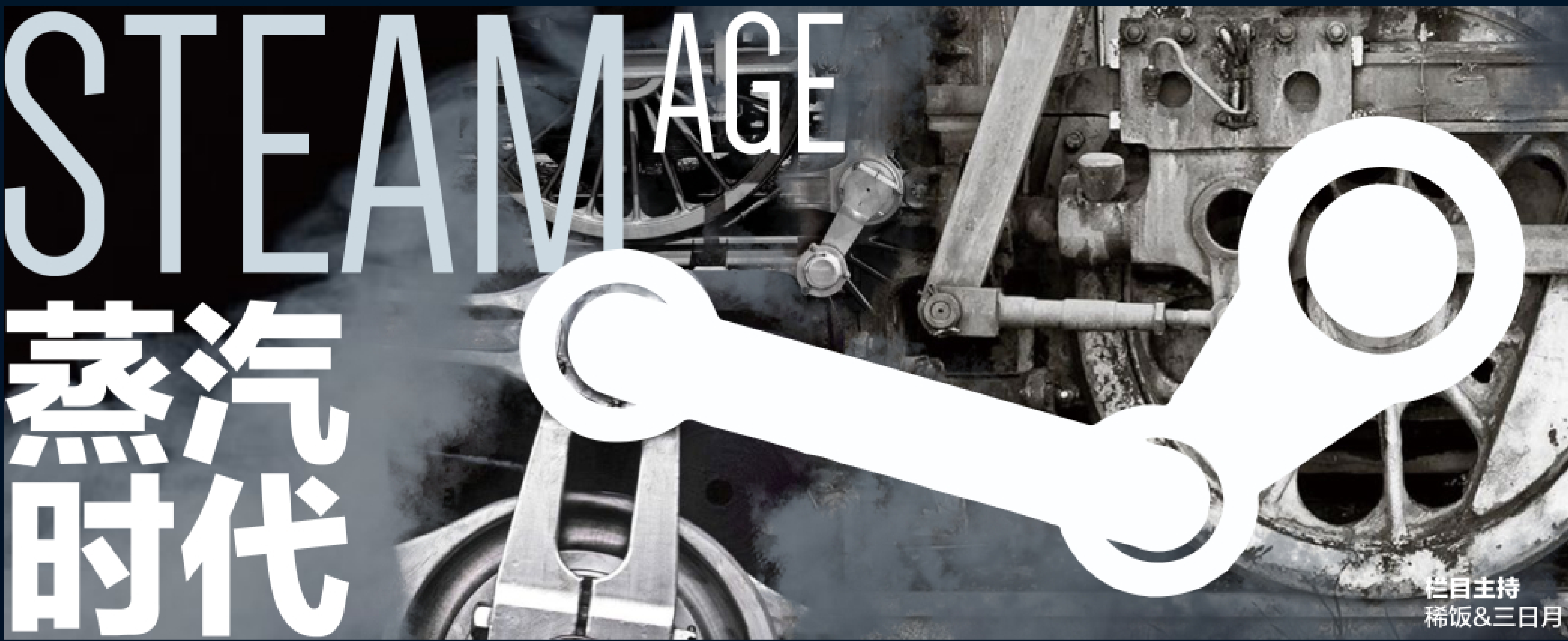
见真章：无论输赢，完成狮子头图标的季节合作锦标赛终极考验即可解锁。

超级特技英雄：漂移、测速、测速区间、危险标志都要达成 3 星才能解锁。





游技术
NOW PLAYING
编辑非常荐



栏目主持
稀饭&三日月

在国庆假期的前后要谈起 Steam，《太吾绘卷》总是一个绕不过去的坎。在 EA 阶段 10 天内创造 50 万销量，开发中途主程序跑路导致制作人不得不自学编程开发，还有推出后不久就惨遭盗版破解等等正面或负面的风波，加上作品本身的国产游戏身分，是让玩家对其的讨论达到了最高峰的主要原因。但说千道万，一款值得大家如此关注的作品，自然应该有其过人之处。所以在本期“蒸汽时代”栏目，我们会用久违的 EA Spot 栏目，来谈谈这款作品的好与坏。

EA Spot，蒸的Game！

UCG Steam Review



类型：	模拟育成/经营
开发商：	ConchShip Games
发行商：	ConchShip Games
发售日期：	2018年9月21日
最近评测：	特别好评
全部评测：	特别好评
是否有中文：	有

扫码访问商店页面

《太吾绘卷》是什么游戏？

如果大家最近有关注 Steam 方面的新闻，相信都已经知道这款作品的大名了，不过考虑到 UCG 读者群体里并非都是 Steam 用户，这里先向大家解释一下《太吾绘卷》的特点。

●武侠or仙侠？

严格来说，《太吾绘卷》是一款仙侠题材的模拟育成游戏——是的，本作的题材是有更多玄幻要素的“仙侠”，而不是很多对本作的介绍中提及的“武侠”，因为尽管在大部分情况下，玩家们接触的元素的确是偏向于后者，但游戏的核心传承机制和一些 BOSS 的出身，都是建立在玄幻要素上的。

不过尽管如此，许多听到什么灵气复苏、金丹期、元婴期这些词汇就开始脑仁痛的读者也不必担心，《太吾绘卷》不是一个超大型修仙网络小说模拟器，在模拟育成（还有一点模拟经营）的部分，它的体验更接近于《金庸群侠传》和其续作《武林群侠传》里的“江湖”感，只是随机生成内容的比例相当高，所以它比起让玩家体验故事，更像是在让玩家自己创造故事。

▶离开自由模式初期的幽谷，一个江湖在玩家面前展开。





●故事与玩法

在这款作品里，玩家将扮演一位“太吾氏”的传人，需要和传说中的鬼怪相枢对抗，而鉴于后者能够蛊惑人心，又是非人生物不受寿命限制，所以太吾氏传人想要将其消灭，就不能只靠一辈子来达成，还需要通过特殊的神兵“伏虞剑”不断把自己的毕生功力传给下一个“太吾”，周而复始地和相枢进行对抗。

具体到游戏层面上，玩家能够扮演太吾氏传人在中国的大地上闯荡，一边建设属于自己的太吾村，一边加入其它门派，学习各种功法增强自身的实力，还需要击败各个剑冢的首领，取回太吾氏过往的功力。制作组在游戏当中设计了一些基于武功修炼和学习的小游戏，还有昆特——嗯哼，是斗促织这种全民娱乐项目，加上奇遇这种随机事件和散布于地图上的小怪，构成了玩家们在推进本作流程时的乐趣来源。



游戏火在哪里？

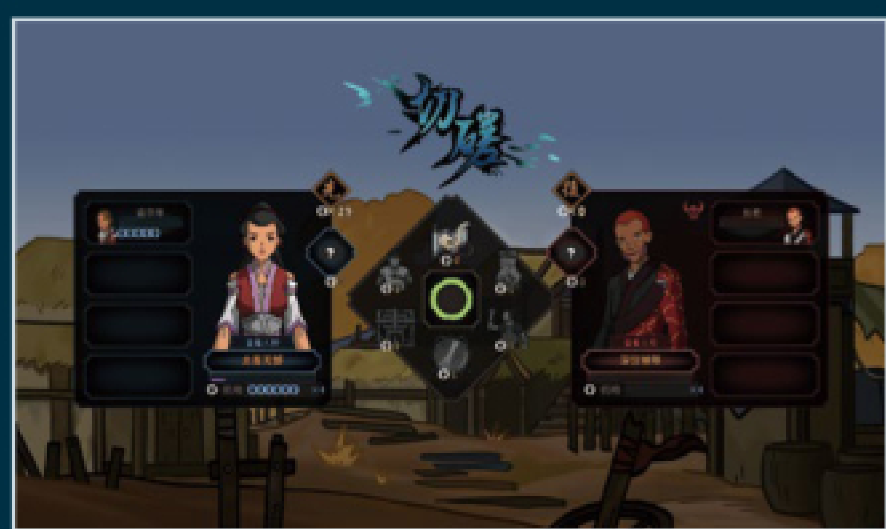
纵观 Steam 上 EA 阶段的游戏，能够在刚发售后不久就立刻达到六位数销量的游戏其实并不那么多，如果还是普遍在创意和总体品质上往往相对并不出挑的国产游戏作品，想要达成这个成绩就更难了，而《太吾绘卷》偏偏做到了。它几乎没有任何能够值得一提的宣传，完全是通过直播平台上主播的推荐和玩家群体中的口耳相传而走到了这一步。所以在谈这个作品有什么问题之前，我们需要先谈谈它火在哪里。

●江湖气息

“营造出了一种闯荡江湖的感觉”，是对于《太吾绘卷》的评价里经常出现的评论核心。但很少有评论者会直接给出这种感觉的具体来源，因为那不是一两种特定的设计元素带来的效果，而是整个作品中的内容相互作用后产生的结果。

硬要找一个例子，那应该就是制作者的“放手”。《太吾绘卷》起码在目前阶段来说，除了一个教程式的简短剧情模式和自由模式开篇时幽谷当中的一小段新手区式的流程，就几乎再没有任何要求玩家做具体事项的任务，而作为终极目标的剑冢则更像是一种长期挑战，不是玩家急于一时就可以达成的。

▼能够和关系良好的 NPC 切磋武功，是游戏里其中一个比较有江湖味的设定。





▲除了修习武功，在技艺上面投入时间也会对玩家的游戏过程产生一定的帮助。

而剩下的内容里，玩家们面对的就是一个庞杂的成长系统，内容包罗万象，光是武功上就有十多个门派可供玩家选择，而且每一门派里都有内功、身法、绝技以及各种拳脚刀剑的武艺，而如果玩家不想一开始就当个武痴，也可以在十多门技艺当中精进自己的技术，例如可以埋头锻造，或是精通音律，甚至是成为佛学大师。

在此期间，整个世界的变化都是动态的，玩家会遇到许多随机生成的 NPC，他们都有不同的身分，不同的喜好，对于主角也有不同的观感，有人和你一见如故，也有人和你看不对眼——哪怕你的魅力已经达到了最高的“天人”级也一样。

与此同时，外部世界也在动荡转变，一些地方会有恶乞和贼人流窜甚至建立据点，一些门派会迎来内部争端和权力更替，一些资源会扩张，一些则会消失，我们能感到外部世界的风起云涌，却又不会觉得一切都在绕着自己转，在等着自己去推动。

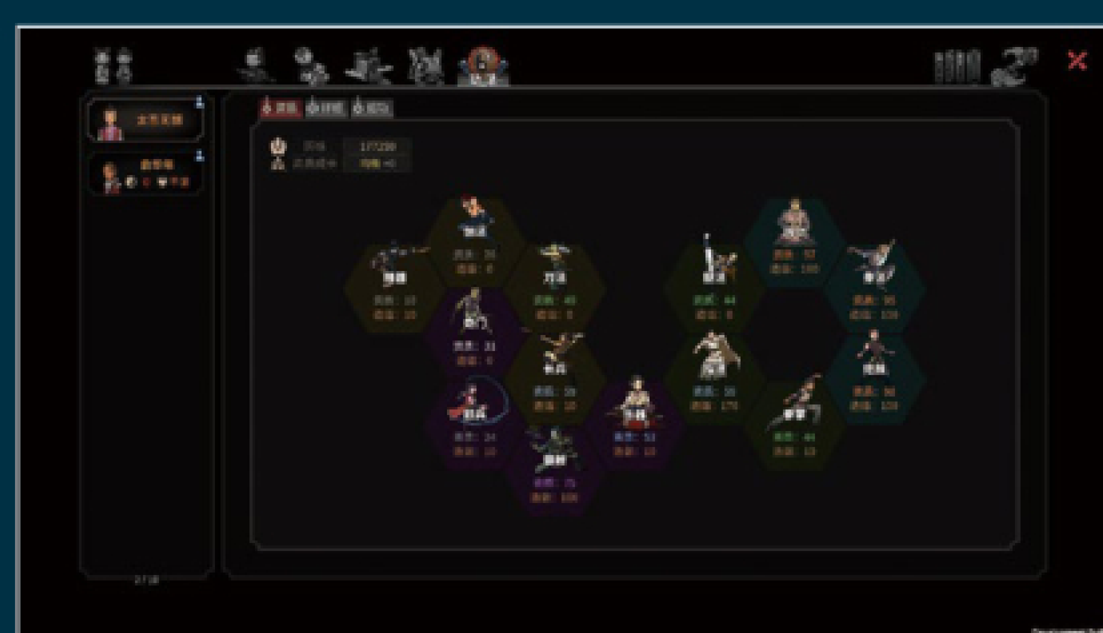
所以哪怕在细节上的描绘充满了缺失（这毕竟是款刚推出的 EA 阶段游戏），但在大的层面上来说，《太吾绘卷》里，已经有了涌动的江湖气息。

●繁而有致

一般而言，一款游戏越是复杂，理论上就越是小众，一些顶尖的作品或许可以突围而出，但对整个类别的受欢迎程度是没有办法产生逆转效应的。最典型的例子就是即时战略游戏和在其基础上诞生的 MOBA，前者已经沦落到几乎一年都未必有一款新作诞生的地步，而后者不但经常会有新类型游戏入局，作为这一类型代表的《刀塔 2》和《英雄联盟》至今仍是长盛不衰。而 MOBA 的流行，正是得益于源自即时战略的玩法，和更为简单的机制以及入门难度。

从这个角度来看，《太吾绘卷》本质上是反流行的，它的系统从根子上就是以“繁”为核心，显得非常小众。在这个以练武以及闯荡江湖为核心的作品当中，它不但有着非常详尽的武功修习流程以及技艺学习过程，而且还颇具野心地加入了建设和一点点的经营系统，加上需要略为适应的战斗系统和带有收

▼光是武功部分就有十几种不同的类别，玩家起码需要修习其中的四到五类。



集要素的斗促织。对于刚进入游戏的玩家来说，这个作品的系统简直犹如天书。

但它并不是为了繁琐而繁琐，《太吾绘卷》的众多设定，都有其用处。看似最没用的斗促织是全民娱乐，玩家在话不投机又送礼无门时，往往可以凭借这个娱乐手段和某个NPC增进关系。建设和经营太吾村，则是为了有一个稳定的后方让玩家可以获取资源和练习武术以及技艺。至于练武和学艺，也是为了在对抗相枢时，能够从容自如。

所以虽然玩家在游戏中要去做的事情多不胜数，但并不会给人强烈的堆叠感和拼凑感，因为这些要素都是某种程度上息息相关的。



▶建设村庄是一个繁复但又必不可少的过程。

值不值得买？

说完了优点，我们还是得从现实角度来谈谈《太吾绘卷》作为一款游戏商品的价值。它或许的确很有潜力，但就现阶段来说，它值不值得让玩家在游戏库里添上它的名字？

●尚未完善

这个部分的标题听起来像是废话，EA阶段的游戏除了少数像是《杀戮尖塔》这样的作品，大部分都是不完善的，有经验的玩家可以从方方面面来挑出各种问题。

但不完善有各种不同的形式，具体到《太吾绘卷》上，它的游戏架构是基本完整的，玩家其实大概可以把整个游戏玩出一个结果来，而不是会卡在一个特定的游戏点上无法推进，这会让游戏本身给人一种相对完善的错觉——起码在最开始的时候是这样。可是等玩家把游戏推进到一定程度后，就会发现游戏的过程本身，却还是显得很不顺畅，而问题是多方面的。

一个很典型的情况就是，《太吾绘卷》是个随机元素很重的作品，玩家如果重新开一个档，游戏里很多的元素都会不一样，包括每个地区的地图构成，门派所在的位置，不同城市里的角色等等，除了一些相对固定的内容，几乎没有重样的。但是这种高度的随机性却没有足够多的细节来去支撑，最明显的就是地形随机的各个地区大地图，虽然面积不小，容纳的地形方块达到上百个，但是类型就10多种，而且主要差异只是体现在能够采集的资源多少和在地形上行走时需要花费的行动点上，也只有暗渊这种走过时还会让角色受到伤害的特殊地形才有一点存在感。

而在作为主要随机要素的奇遇，在类型上极其匮乏——这一点也是开发者本身在更新计划中所承认的，从而导致的问题就是探索本身显得极其缺乏意义，玩家只有在寻找让村民持续发掘资源的地点时和抓促织的时候有一点探索地图的需求，其他时间玩家只需要找到通往几个特定城镇和门派的道路，就无需再理会其他区域。

▼角色幼年阶段的立绘和成年后立绘对不上也是个问题，笔者在选了开局有青梅竹马的特质后，就特别害怕她成年后来个“女大十八变”，随机到一个巨丑的成年女性立绘。



类似的问题还有角色，游戏当中的随机角色立绘元素，严格来说是已经非常不少了，但是在辨识度上并不高，尤其是在一些对角色立绘风格有限制的门派——例如少林派中，清一色的大光头加上都是两个字风格的法号，简直让人难以分辨谁是谁，这让玩家在管理角色和其他NPC的关系时会产生很大的记忆压力。



▲每个区域的地图都不小，但玩家花费大量行动点探索之后往往会发现自己并没有什么值得一提的收获。

更离谱的是，角色的好感动态变化有时候是毫无预兆而且缺乏理由的，对于高魅力的角色来说可能问题还不大，毕竟大部分NPC在接触主角后都已经处于关系融洽状态，哪怕偶有下跌，也不至于产生问题，但对于那些走武痴路线，缺乏交流能力的角色来说就很致命，往往莫名其妙就和特定角色产生矛盾，笔者甚至遇到角色还在门派里练功，隔着一个地区的太吾村村民突然关系恶化跑来找主角死斗这种诡异情况，堪称“锅从天上来”。

如此诸多的不完善问题，会让整个游戏的过程处在一个过度不可控的状态，玩家需要频繁面对一些缺乏必要调整的游戏机制所产生的突发情况并疲于应付，从而最终影响到游戏过程中的体验。



▲对于选择“叛逆”或者“唯我”这种偏邪道性格的角色，游戏过程反而比正道角色还更危机四伏，随时有可能因为莫名得罪人而被打死。

●过于拖沓

《太吾绘卷》具有很多“时间吞噬者”类型游戏的特征，最典型的例子就是“《文明》系列”，庞杂的系统和大量的建设要素都需要通过一个回合——在《太吾绘卷》里是时节——结束后才会发生变化，之后玩家又需要通过新的方针调整来应付新的情况，从而产生不断进入“下一回合”的“恶性循环”，按几下之后就发现天已经亮了（笑）。

但是在这个特点之下，《太吾绘卷》本身的 EA 游戏特质让其难以在几十个时节之后，提供和《文明》一样的满足感，因为它那看似忠实反映了修习武功艰辛之处的习武系统，在细节上有着太多待调整之处。一个最典型的例子就是对时间的消耗，在《太吾绘卷》当中，一年有 12 个时节，一个时节有 30 个行动点（年纪大了之后变成只有 20 点），而作为掌握武功的核心系统，游戏当中阅读武功秘籍会固定消耗 10 点，而突破武功则需要 20 点，等于是在修习武功的过程当中，玩家的一个时节就只能阅读一次武功秘籍并进行一次突破，或是阅读三次武功秘籍。而如果玩家想要执行其他操作，例如采集资源或是移动到特定地点经历奇遇，那么这个时间就更不够用了。

从宏观的角度来看，这个设定似乎是没错的，玩家可以把功力传给下一个太吾继承人，所以武功修习从来就不是一件“只争朝夕”的事情，需要“徐徐图之”，玩过《跨过我的尸体》系列”的玩家应该对这种成长方式非常熟悉。

但从细节上来说，这种过长的武功修习流程导致了一个很直观的问题：或许练武的确艰苦，但应该考验的是角色本身，而不是玩家。无论是突破还是阅读秘籍，本身都不是单纯的读条行为，而是需要玩家进行小游戏，前者存在突破步数限制和成功率，一旦失误整个突破过程就会结束，虽然不消耗资源，但花掉的时间是不会补回来的，后者则存在秘籍残卷带来的阅读速度限制和耐心值的消耗，执行过程中不能掉以轻心，不然同样会让阅读秘籍的过程变得徒劳无功。

这种情况导致了玩家完全不能在进行这两个行为过程中有所放松，而极大的（游戏中）时间成本则让这个过程在失败时产生的挫折感超过了最终练成神功时的成就感，两个行为本身对应的小游戏也会因为玩家频繁接触而遭到过度消耗，一开始玩着有趣，后面套路快速被摸清后，就只剩下不耐烦了。



▲碰上这种太多残卷的书籍，玩家的阅读过程基本上就是在做无用功。

●一种姿态

综上所述，如果从享受一个游戏的角度来看，现在还远远不是购入《太吾绘卷》的最佳时机。虽然作为本作开发组代表者的茄子在游戏的更新文档当中多次向玩家们保证了游戏的后续开发计划，目前本作达到了 50 万的销量也绝对足以保证游戏在后续开发时拥有相对充足的资金，但游戏开发之初的主程序出走已经在一定程度上证明了本作的开发组在构成上是相对不成熟的。

他们需要更多的时间来去消化这款作品突然爆火之后带来的种种变化，并谨慎地组建新的开发团队来把这款作品变成真正符合它销量等级的佳作，因此虽然未来可期，但也可以想象，玩家们距离《太吾绘卷》的真正成品，还尚有距离。

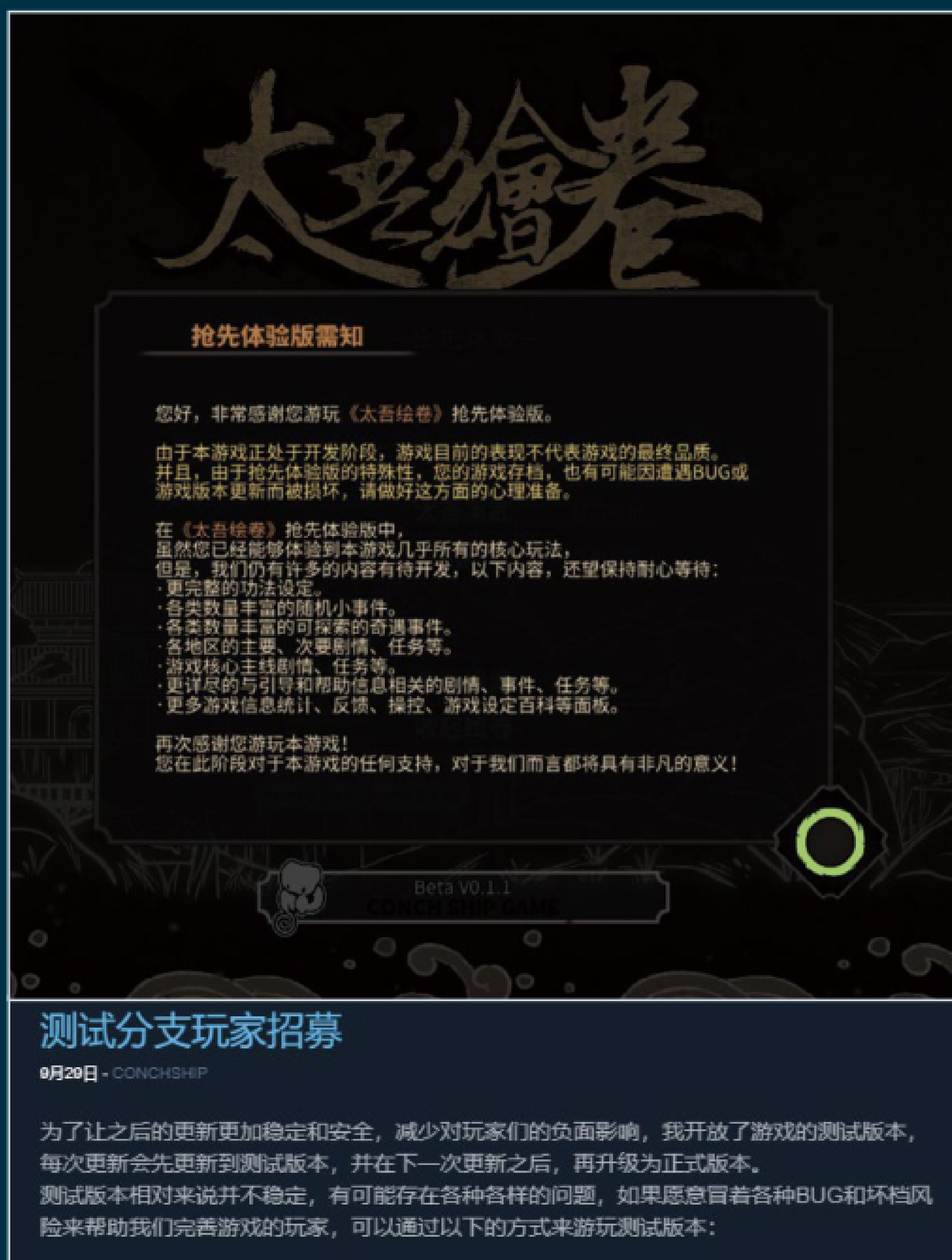
所以如果玩家们这时候真的要抉择需不需要购入《太吾绘卷》，笔者的建议是从已经被“《仙剑》系列”近年的作品严重亵渎过的“支持国产”这四个字入手。

如果大家仍然对国产游戏开发者们抱有信心和热情——起码笔者觉得自己是有的——那么购入原价 68 元的《太吾绘卷》，并且开一个档稍微体验一下游戏的特点，是个不错的选择，但目前并不建议深玩本作，而是将其视为一种投资或是众筹比较好。

如果大家觉得已经被所谓的“国产”伤透了心，不想要再栽个跟头，那么保持观望也是一个选择，毕竟说到底本作仍然是处于 EA 阶段，目前 50 万的销量也应该足以保证开发组的后续制作资金，游戏开发如果没有很严重的意外，应该是会顺利进行下去，还没有入坑的玩家，是完全有理由可以等到正式版发售后再出手的。

最后，笔者也以自来水的身分号召一下有兴趣的读者，不妨参与一下本作的测试招募。时代变了，现在一款好游戏可以是玩家和开发者联手打造的，而潜力十足的《太吾绘卷》，需要的不仅是我们的资金和关注，也需要我们作为核心玩家的丰富见识和游戏阅历去支援，与其等待一个好游戏推出，我们何不试着参与进去创造一个？

▼在抢先体验版须知里，本作的开发者们很坦然地提出了目前游戏当中一些尚未实装的关键内容。



▲与其等着游戏变好，我们何不干脆帮它变得更好？



ROCKMAN 11 運命の歯車!!

文 乌冬　美编 咕噜

PS4	Steam	XOne	NS

洛克人 11 命运的齿轮		Capcom
ロックマン 11 运命の齿车		平台动作　中文版
2018 年 10 月 4 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 228 港币		

攻略透解 GUIDE THROUGH

稻船敬二离开 Capcom 后，“《洛克人》系列”便一度沉寂。今年是系列诞生 30 周年，在这个值得纪念的节点，系列终于再度复活。游戏在保留了系列高难度的基础上，也迎合时代的脚步，加入了新要素，是一款让系列老玩家既熟悉又有新鲜感的作品。

游戏版本：1.00
通关时间：2 小时
白金时间：4 小时

系统详解

默认操作

※注：操作以PS4版为准。

键位	作用
左摇杆/方向键	移动
右摇杆	选择特殊武器
□	发射，长按可使用充电射击
×	跳跃
↓+×	滑行
△	莱西弹簧
○	莱西喷射机（打完第四个BOSS后开启）
R1	加速齿轮
L1	动力齿轮
R1+L1	双齿轮（HP低下时）
R2	下一个武器
L2	上一个武器
R3	切换回普通弹

难易度

新人：适合新玩家的难度。无限命；碰到尖刺或掉下悬崖都不会死；受伤损血量少；敌人的HP很少；中继点多。

休闲：适合有一定时间没玩的系列老玩家。初始5命；受伤损血量少；敌人的HP较少；死亡归复时特殊武器能量回复；中继点多。

普通：正常难度，适合系列的老玩家。初始3命；受伤损血量正常；敌人的HP正常；中继点正常。

超级英雄：最高难度，适合喜欢挑战自我的玩家。初始3命；受伤损血量多；敌人的HP较多；不会出现螺丝以外的道具；BOSS战难度增加。

齿轮系统

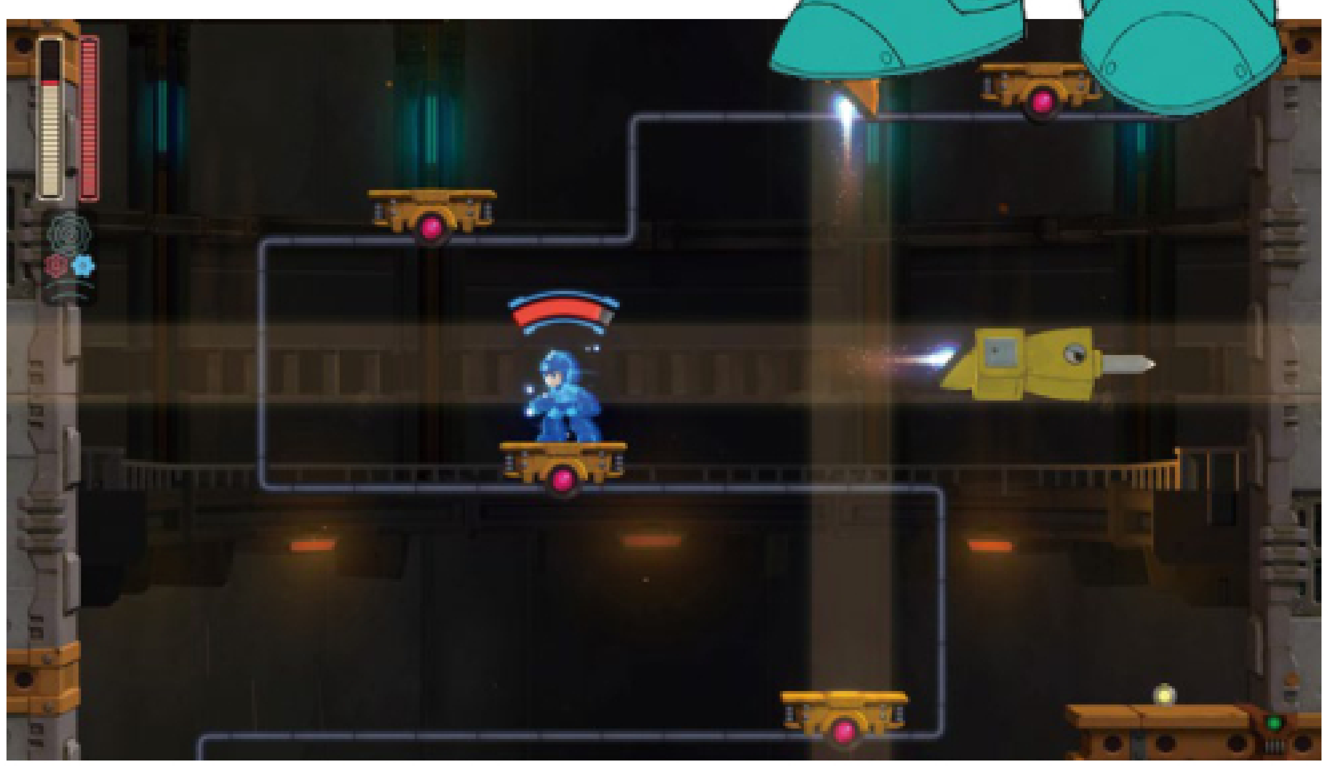
本作的新要素，洛克人装有动力和加速两种齿轮，发动后可立即对洛克人进行强化，活用好这两种齿轮是攻关的关键。

加速齿轮：使用后减缓时间的流动，包括敌人和机关的动作都会变慢，在一些需要抢时间的关卡中非常有用。

动力齿轮：使用后加强连射数，可以使用威力更高的充电射击，同时特殊武器的威力也会得到加强，在BOSS战时非常有用。

双齿轮：当洛克人的HP处于很低时可以同时发动加速齿轮和动力齿轮，除了能同时使用两种齿轮的效果外，还能使用威力绝大的终极充电射击。但注意双齿轮无法手动解除，只能等其过热自动解除。





过热

开启齿轮系统时可以看到洛克人头上有一条槽在增长，这个是齿轮系统的使用时间，如果槽满了会导致齿轮系统过热，导致暂时不能使用齿轮，不使用齿轮时槽会自动减少。需要注意如果是双齿轮导致的过热，不但暂时无法使用齿轮，还不能使用充电射击。

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

特殊武器一览

对应BOSS	武器名	效果	动力齿轮强化效果	克制BOSS
建筑人	Block Dropper	在前方降下砖块，适合用来对付高处的敌人	落下的砖块增多	硫酸人
硫酸人	Acid Barrier	展开护罩抵挡敌人的攻击，护罩展开中可以射出抛物线的子弹	护罩附加攻击判定	冲击人
冲击人	Pile Driver	使用打桩机直线突进	突进距离和速度增加	弹跳人
弹跳人	Bounce Ball	放出可反弹的弹力球	弹力球数量增多	熔丝人
熔丝人	Scramble Thunder	放出沿着地面或墙壁前进的电流，可向上发射	电流附加贯通效果	冰原人
冰原人	Tundra Storm	从洛克人身上发出竖向贯穿画面的暴风雪	暴风雪变为全屏	火炬人
火炬人	Blazing Torch	斜上放出火球，火球到达一定高度后斜着落下	火球数量增多	爆破人
爆破人	Chain Blast	放出会吸附在敌人身上的炸弹，连射时炸弹会连在一起	炸弹巨大化	建筑人

莱特博士的研究所

本作的另一个新要素，在关卡中可以捡到相当于钱的螺丝，用来在莱特博士的研究所内购买物品或零件，物品一般为消耗道具，零件则可以装备在洛克人身上用来强化自身。



物品一览

名称	价格	作用
1-UP	50	使洛克人的剩余人数增加1人。
E罐	100	恢复生命能源计量表。
W罐	100	恢复你所有的武器计量表。
M罐	300	恢复生命能源以及所有武器计量表。所有计量表全满时使用这个，会将画面上所有较弱的敌人变成1-UP。
超级防御	100	使用此物品时关卡内所受的伤害减半。效果会在你死亡或完成关卡时失效。
爱弟呼叫	20	能够召唤爱弟的道具。爱弟会带来各种各样的道具。每次召唤会使用一次“爱弟呼叫”。
比特呼叫	50	当你掉进坑里时，比特会来救你。当它将你拉起时，你可以自由移动。按下跳跃或经过一段时间，比特就会回去。每次召唤会使用一次“比特呼叫”。
穿刺防御	50	即使碰触到尖刺也不会立使你丧命。每次触碰尖刺会消耗一次“穿刺防御”。（在尖刺地形累计死5次解锁）

零件一览

名称	价格	作用
能量平衡器	100	当使用中的武器能量满格时捡起武器胶囊，能量最低的武器将自动充能。
新能量平衡器	250	捡起武器胶囊时，所有武器能量将会恢复。（购入能量平衡器后解锁）
自动充能晶片	300	为洛克炮自动充能。在充能过程中进行射击将会重置充能进度。
高级飞弹晶片	300	增加洛克炮的能量输出。发射出的炮弹变得更大，提高击中敌人的机会。（洛克炮进行500次射击解锁，新人难度250次解锁）
能量护盾	300	当你受到受伤时，减少你被向后推的距离。（累计受到200格以上伤害解锁，新人难度100格解锁）
钉鞋	300	在靴子的底部添加增加抓地力的鞋钉，让你不易在冰地上滑到。
减震器	300	发射强力的洛克炮时，可以抵消后坐力。
加速齿轮加速器	300	让你可以在使用加速齿轮的时候以正常速度移动。（累计使用50次加速齿轮解锁，新人难度25次解锁）
能量分配器	1000	专为大师级玩家而设，此物品虽然会减少你的生命能源，但你可立刻使用必杀技“双齿轮系统”。

名称	价格	作用
觉醒晶片	3000	解开一些洛克人的隐藏潜能。所有武器都可以在不消耗武器能源的情况下使用。（通关解锁）
螺丝捕捉器	500	让螺丝在关卡里更常出现。（星期六游玩解锁）
能量捕捉器	500	让能源丸在关卡里更常出现。（累计Game Over十次解锁，新人难度直接解锁）
胶囊捕捉器	500	让武器胶囊在关卡里更常出现。（累计用空特殊武器或莱西计量槽30次解锁）
冷却系统	300	提供更高效的散热功能，让齿轮计量表恢复得更快。（累计使用齿轮系统100次解锁，新人难度50次解锁）
冷却系统∞	3000	让你无需补充齿轮计量表即可使用加速齿轮及动力齿轮。（通关解锁）
神秘晶片	500	当你在短时间内完成一个关卡时，提供特殊奖励的神秘装置。
呼叫好友升级	200	增加你“爱弟呼叫”与“比特呼叫”的最大持有上限。
罐袋	200	增加你E罐和W罐的最大持有上限。

挑战

也是本作新增的要素，从额外模式里进入，可以选择各种项目进行挑战，并上传自己的成绩和世界的玩家一比高下。



挑战一览	
时间竞速	以最快速度通关为目标的时间竞赛。
铅腿	以最少的跳跃次数抵达头目区域。
洛克炮故障	以最少的攻击次数抵达头目区域。
得分竞赛	以击败敌人并获取高分为目标的得分竞赛。连续击败多个敌人可获得额外积分。
气球竞赛	逐个击破蓝色气球进而击破头目的时间竞赛。如果你击中红色气球或错过蓝色气球，你将受到时间惩罚。任何攻击都会令气球破掉——使用你的洛克炮或是直接撞破他们。
奖牌收藏家	极速收集共八面的奖牌，别丢下任何一个，否则你会被送回原点。
游乐场	在时限内完成挑战。在游乐场中完成的挑战将不会上传到排行榜。
头目连战	与时间竞速，尽快击败那8个头目吧。
莱特博士的试验	通过30个超困难的区域并抵达顶峰。至少要完成10个区域，才能将得分上传至排行榜。

关卡攻略

※注：攻略使用普通难度。



建筑人

关卡特征

建筑人的关卡整体难度适中，很适合作为第一关拿来练手。作为关卡特色的是会阻挡洛克人前进的砖块，砖块有可破坏和不可破坏两种，可破坏的一般都设置在要道，需要破坏后才能通过，不可破坏的一般在悬崖或传送带处落下，不注意的话会被其推下悬崖。

TIPS 洛克人的跳跃可根据按键力度调整高度，关卡中某些地方需要运用好跳跃力度来通过。



注意点

1. 注意悬崖处落下的砖块，跳跃时要避开它。此处的道具可以等敌人攻击露出头顶的平台再跳上去获得，当然破坏掉敌人再用莱西弹簧跳上去也是可行的，后面也有不少道具需要这样获得。



中BOSS战

这个中 BOSS 只有一种攻击方式，就是分离成 4 节从空中落下，然后再合体，如此反复。它的弱点在有眼睛那节，趁它不旋转时攻击这里就能造成伤害，可以在它分离准备落下时提前走到这节旁边的安全区域，待落下后发动猛攻，找安全区域的时候可以借助一下加速齿轮，还有如果此前已经获得了爆破人的特殊武器，配合动力齿轮能快速击破。

这个中 BOSS 后面还会出现一次，这次地上增加了传送带，不过打法也是一样的，注意它分离落下时的安全区域，尽量找大一点的区域来躲，以免碰到它。



2. 这个场景需要不断破坏砖块前进，如果速度不够就会碰到后面尖刺没命，注意某些窄路需要滑行才能过去。



3. 这个场景会落下不可破坏的砖块，在传送带上行走时要留意。第一个传送带处想省时间的话可以用莱西弹簧跳上去。



4. 这个敌人需要尽快击破，否则 1-UP 会被它带走，如果怕时间不够可以借助加速齿轮。



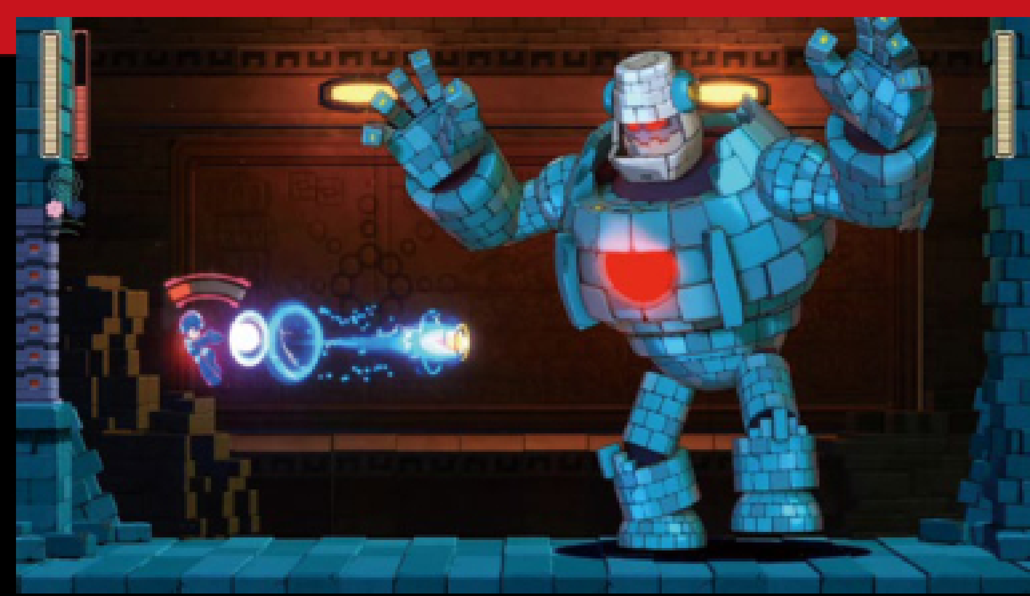
5. 这个 E 罐需要在此处用莱西弹簧跳上去取得。



6. 同样是传送带加掉落砖块的场景，使用莱西弹簧抄捷径能节省不少工夫。



BOSS战



BOSS 战有三个阶段，第一个阶段他会来回走动，来到场景的一端后从空中召唤岩石攻击洛克人，可以看清楚落石之间的缝隙来躲，注意移动过程中有时他会急停，这时肯定会跳一下。

当打掉一半的 HP 后他会进入第二阶段，这时他会召唤一个巨大的机器人。机器人的攻击方式有拍击、拳击和扔石头三种，拍击打不到版边，躲开后可用充电射击打它胸口的弱点；拳击打得到版边，看到起手动作是握拳的话走到他脚前来躲；扔石头为抛物线轨迹，和落石一样是找石头中间的缝隙来躲，看不清的话可借助加速齿轮。

将巨大机器人的 HP 打完后进入第三阶段，此时他会变回原来的姿态，并不断从版边放出横向的岩石攻击，用充电射击穿过岩石并攻击 BOSS 本体，很快就能击破。

硫酸人



关卡特征

化学工厂内的药品池会根据喷喷机（试管型敌人）的攻击而发生颜色变化，颜色变化的阶段为蓝→黄→红→绿，前三个阶段进入都很安全，可以在里面行动，当变成绿色时进入池子就会受伤。这关还有不少水中场景，在水中跳跃会比平时要高，在一些有刺的地形需要控制跳跃高度通过，同时水流还会影响洛克人的行动。



注意点

1. 及时处理掉喷喷机，否则它们放出的药液会使药品池变色，变成绿色的话落入池子会受伤。



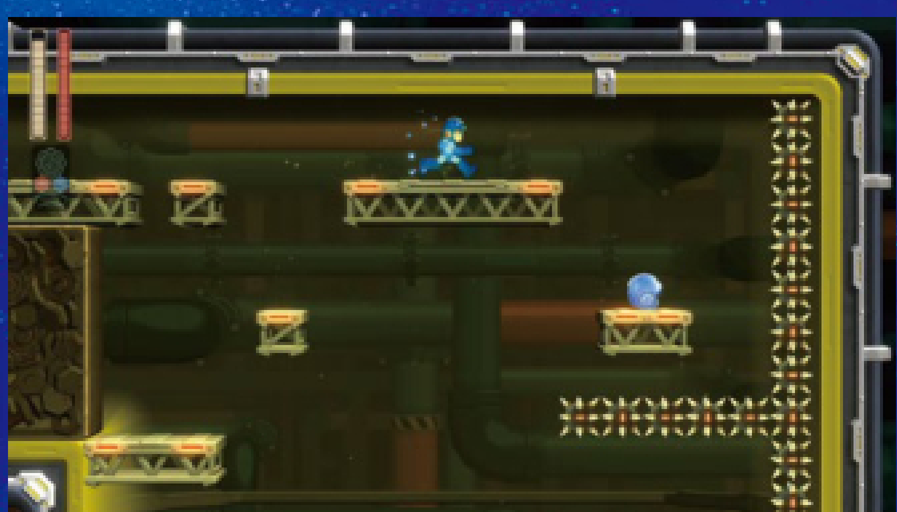
2. 进入水中场景后，水流会推着洛克人向前，要小心别被推到敌人和有刺的地方。



3. 第二次进入水中，有刺的地方明显增多，在要道处怕碰到刺的话，可以故意碰一下敌人进入短暂的无敌状态来过。



4. 下方是有刺的，建议从画面中央下落，根据刺的位置调整方向。



中BOSS战

中 BOSS 是一台清洁机器人，只有横向洗刷和回转洗刷两种攻击方式，横向洗刷为直线的往复攻击，来的时候趁刷子举起用滑行躲过，回去的时候起跳回避；回转洗刷会先放出很多刷子机器人，然后自己在版边转动，让水流带动刷子机器人转动，可以用加速齿轮来躲或是击破刷子机器人减小威胁。中 BOSS 的弱点在它中间的核心处，但注意普通弹无法穿过刷子，得在刷子没挡住的时候瞄准核心来打，如果之前已经获得了建筑人的特殊武器则没有这个担心，可以从上方直接砸核心，配合动力齿轮能快速击破。

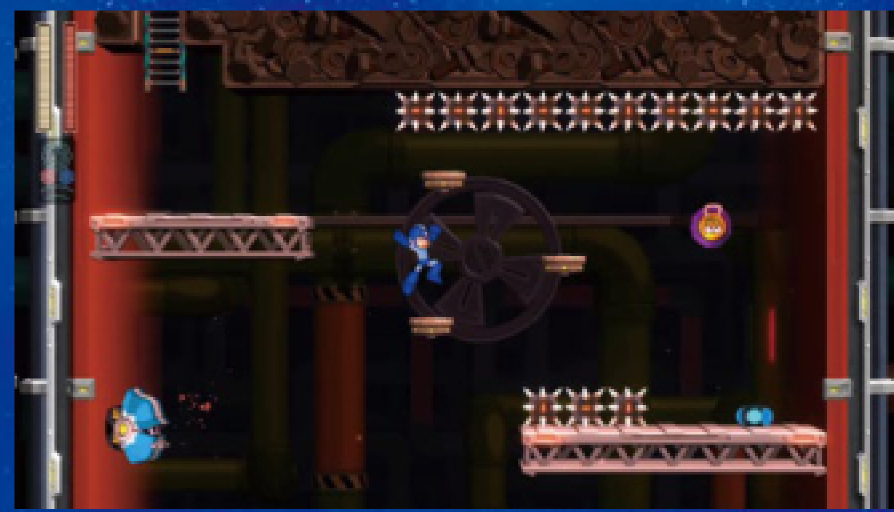
5. 第二次药品池场景，这里池内一开始就是红色，也就是只用一滴药液就会令其变成绿色，因此要尽快击破池子边的喷喷机，但部分喷喷机的位置比较刁钻，可以借助一下建筑人的特殊武器。



6. 这里的跳跃需要控制好力度，最好用小跳跳到转动的平台上，再用一次小跳越过。



7. 同样需要用小跳在转动平台上移动，注意站在最后一个转动平台时，如果跟着它转会被刺到，要及时跳到左边的平台上。



8. 这里要把握好角度起跳，特别是中间的倒 V 字型处，安全起见可以借助一下加速齿轮。



BOSS战

硫酸人会先放出护罩保护自己，在有护罩时它的子弹轨迹为抛物线，可看准子弹间的间隙来躲。打掉护罩后，它改为对洛克人进行 3 连射，射角低的子弹可跳跃躲过并反击。HP 降到一半时它会先潜行到一边，然后跳起来对洛克人进行扫射，潜行时掀起的浪需要跳跃回避，扫射的速度很快，看不清的话建议用加速齿轮来躲，反击的时机是其扫射完落地时。



爆破人



关卡特征

关卡中安放了许多炸弹，受到火焰攻击或触发红外线引爆器都会使炸弹爆炸，除了有伤害判定外，部分爆炸掉的地方的地形还会发生改变，使洛克人无法通过或掉入悬崖，因此要抢在爆炸前通过。



注意点

1. 要取得这个 1-UP 的话，从左边高台往右跳，并在触碰到红外线时开启加速齿轮，落地后马上接滑行，在炸弹未炸到自己前跳到 1-UP 所在处。



2. 下页图中的回复道具需要炸弹将巴士炸起来后，借助高度取得。

TIPS 滑行比一般移动速度要快，在需要抢时间的场景中很有用，可以将它设置为快捷键，推荐R2或L2。



3. 这里上方的平台有个 W 罐，如果取得了火炬人的特殊武器的话，直接引爆跳过去即可，还没有的话可以引敌人打这里引爆，再用莱西弹簧跳上去取得。



中BOSS战

中 BOSS 是两辆沿着轨道绕圈的过山车，中途坐在过山车上的杂兵会掉下来，把这些杂兵打倒，让其倒下时的爆炸炸到过山车就能造成伤害，如果获得了冰原人的特殊武器，直接用这招配合动力齿轮能快速击破。注意绕了一定的圈数后，两辆过山车会同时往中间撞击，需在场地中间跳跃回避，还有剩下一辆过山车时还会反方向转圈。



4. 触碰红外线后，保持向左移动，待爆风过来时滑行就能躲过。



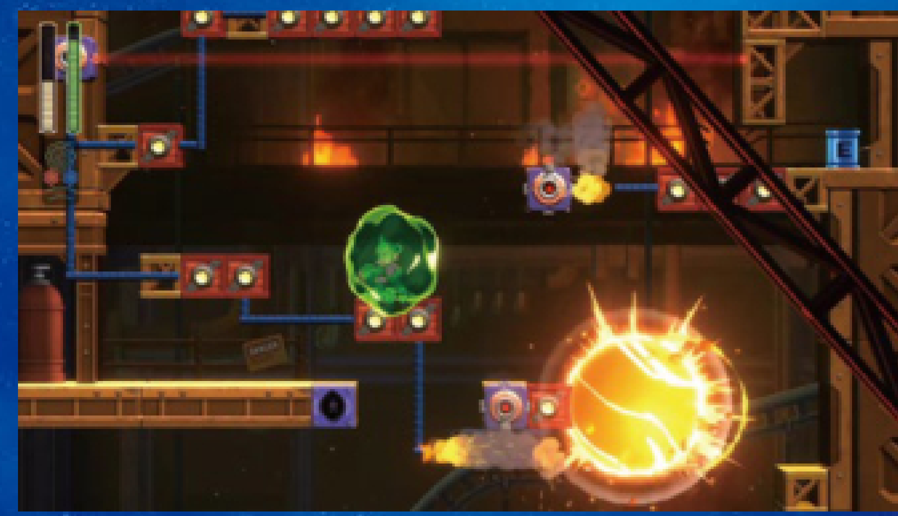
5. 先来到此处，等敌人引爆炸弹后起跳躲开爆风落到下面，接着击破左边的敌人前进。



6. 触碰红外线后，马上滑行到右边再跳上梯子，如果来不及可借助一下加速齿轮。



7. 这里有不少炸弹搭建的平台，但是一触碰红外线就会爆炸，如果能赶在爆炸前上去，那路会好走不少。途中有个 E 罐，需要在炸弹未炸前滑行进去取得。



BOSS战

BOSS 通常状态时有两种攻击模式，一种是不断投出数个小炸弹，看准炸弹间的空隙起跳回避并反击；第二种是设置 4 个定时炸弹，洛克人碰到的话就会被黏住，可在它快爆炸时滑行躲开，设置了定时炸弹后，BOSS 投出的炸弹变为单发。HP 降到一半后 BOSS 开启动力齿轮，这时投出的炸弹会变大，但对应方法没变，同样是看准空隙起跳回避并反击。



熔丝人



关卡特征

熔丝人的关卡有许多闪电发射器发出电流阻碍洛克人前进，这些闪电发射器无法破坏，电流只能躲，另外如果同场景中还有电动十字机、电动 X 机这两种敌人的话，电流还会激活它们，从而造成更多的电流障碍，不过电动十字机、电动 X 机可以用弹跳人的特殊武器破坏。



注意点

1. 第一处电流机关，需要一边击倒敌人一边跟着电流慢慢前进。



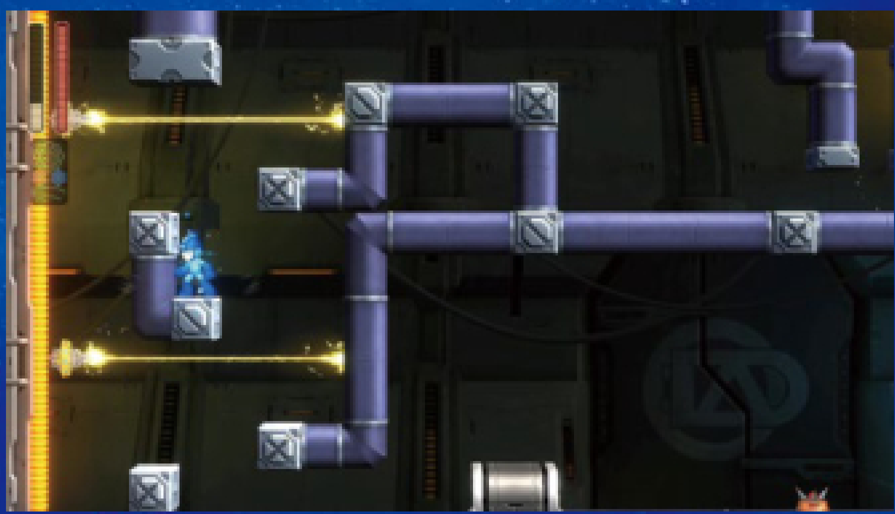
2. 和前面的电流机关同样也是跟着电流前进，注意最后有一个电动十字机，等闪电发射器令它发完电后再走。



3. 这里的电动十字机、电动 X 机会因闪电发射器发出电流，正常的通过方法是在电流停止时从上面的平台跳过。如果获得了弹跳人的特殊武器，可破坏掉后从闪电发射器的平台用莱西弹簧跳上去。



4. 这里需要靠建筑物边躲电流边前进，一共有3处，第一处在躲电流时还要注意前方的敌人；第二处是向上的通道，可以躲在建筑物的凹处，等电流后通过后再跳；最后的一处看电流经过用滑行通过。



中BOSS战

中BOSS的主要攻击方式是利用场地上方的闪电发射器发出电流，一共有3种模式，第一种是从左或从右慢慢逼近的，需跟着电流的方向跑到一端来躲；第二种是定点的范围电流，看准电流的落点躲在安全的区域；第三种它会用电动十字机限制洛克人的活动范围，然后放出单发的闪电，并且它口中还会放出炮弹，单发电流只要趁闪光出来时离开落点就能躲开，炮弹用滑行躲过。它的弱点是眼睛，在躲电流的空隙用充电射击攻击即可，如果获得了弹跳人的特殊武器，配合动力齿轮能快速击破。



5. 这里的电动十字机、电动X机同样是在电流停止时从上面的平台跳过。如果获得了弹跳人的特殊武器，可破坏掉后在右下用莱西弹簧跳上较矮的那个平台。



6. 边向上走边躲电流的区域，共有3处，第三处的开始附近有个E罐，在电流经过后用加速齿轮获得。



BOSS战

熔丝人的攻击方式比较单一，先放出会在场上窜来窜去的电流，然后边瞬移边攻击洛克人，我们要做的就是边躲电流边在BOSS现形攻击时用充电射击反击。当它的HP低于一半会使用加速齿轮，快速瞬移到洛克人上方并落下，一共5次，在他落下时用滑行可躲开，如果来不及可借助加速齿轮。之后他会回到之前的攻击方式，但电流的轨迹更多变，而且放出的子弹从一发变成了两发，需更加绷紧神经来躲。



弹跳人



关卡特征

和BOSS的名字一样，这关有许多和弹跳有关的机关。第一种是弹跳床，从越高的地方落到弹跳床上，就能借助弹力跳得越高；第二种是弹力球，碰到就会自动将洛克人弹开，按住跳跃键碰到弹力球可弹得更远或更高，不少地方都要借助这个方法到达高处；第三种是橡皮手，攻击一下手会转到下方，然后3秒后归位，站在上面让手拍自己可到达更远的地方。



注意点

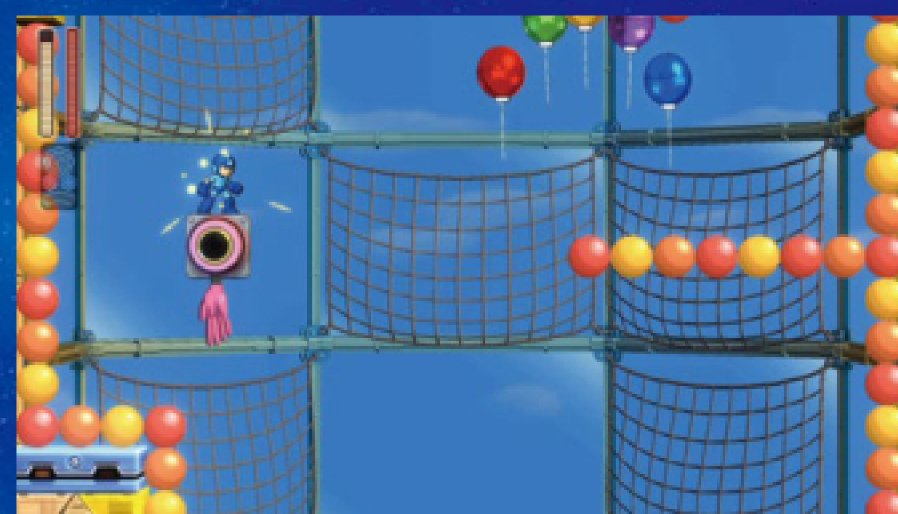
1. 开场后先往上走，到达有向下箭头的地方落下，落到弹跳床上就能够着前往下个区域的梯子。



2. 这里无需用橡胶手，直接用莱西弹簧跳上高台。



3. 这里需要用橡胶手到达右边，在这个平台用莱西弹簧跳上去的话可获得上面的1-UP。



4. 需要用弹力球前进的场景，在右边通道向上的过程中把左边的敌人收拾掉会比较安全。如果想节省时间，也可以从此处借助莱西弹簧上去。

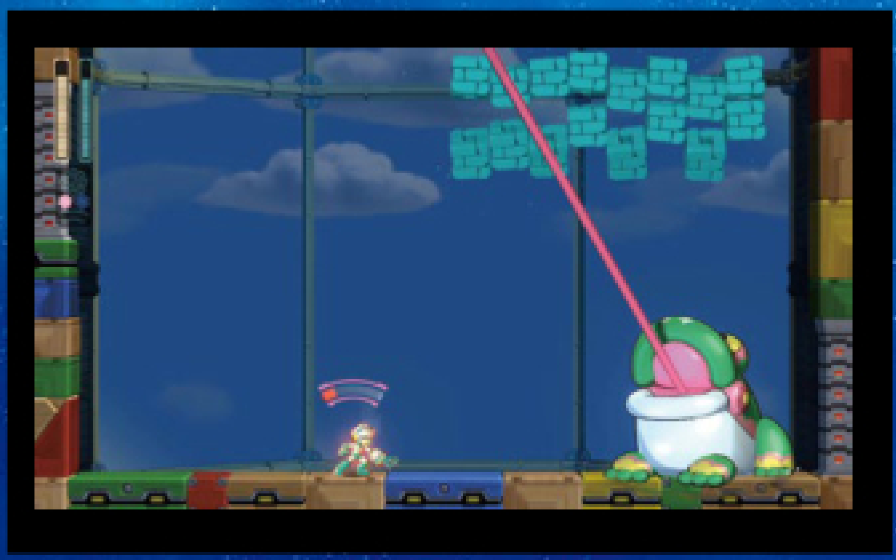


中BOSS战

青蛙的攻击方式很简单，摆荡后再用舌头攻击，摆荡在它起跳后滑行到另一边即可，舌头攻击往反方向跳跃回避，这样舌头弹回去会使其硬直，可趁这时反击，如果被舌头命中的话会受到拘束，可连打按键挣扎，挣脱也可使舌头弹回让青蛙陷入硬直。击破青蛙后中BOSS就会露出本体，可趁这时抓紧输出。如果已经获得了冲击人的特殊武器，无论青蛙还是本体都能很快搞定。

第二次打这个中BOSS时增加了弹力球场地，摆荡时需要跳跃回避，还有它露出本体时洛克人的攻击也不好命中，可以借助一下加速齿轮。

TIPS 游戏有连射功能，可以在控制方式里将它设置在想要的键位上，推荐R2或L2。



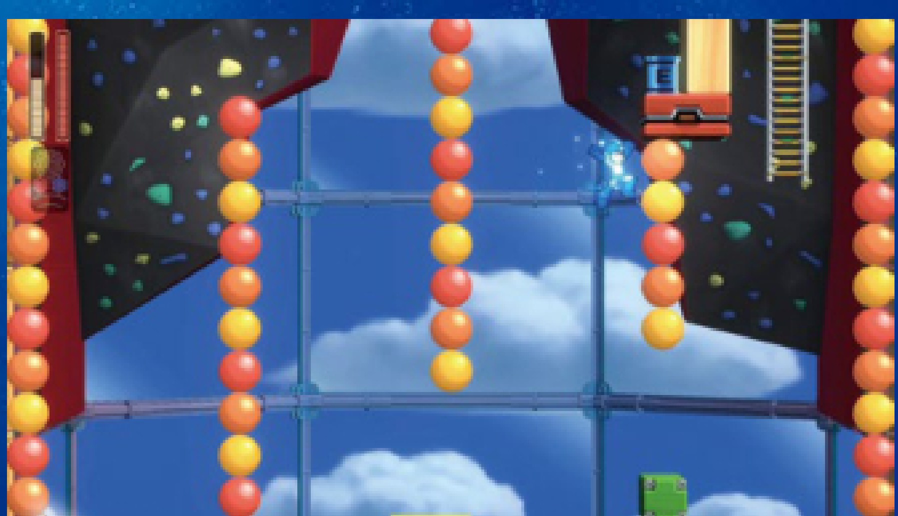
5. 这个场景需要连续跳过弹力球平台，注意某些悬崖处会飞出敌人，最好先在边缘处看清楚再跳。



6. 这里逐个跳平台相当费事，直接在左边梯子下方用莱西弹簧跳上去吧。



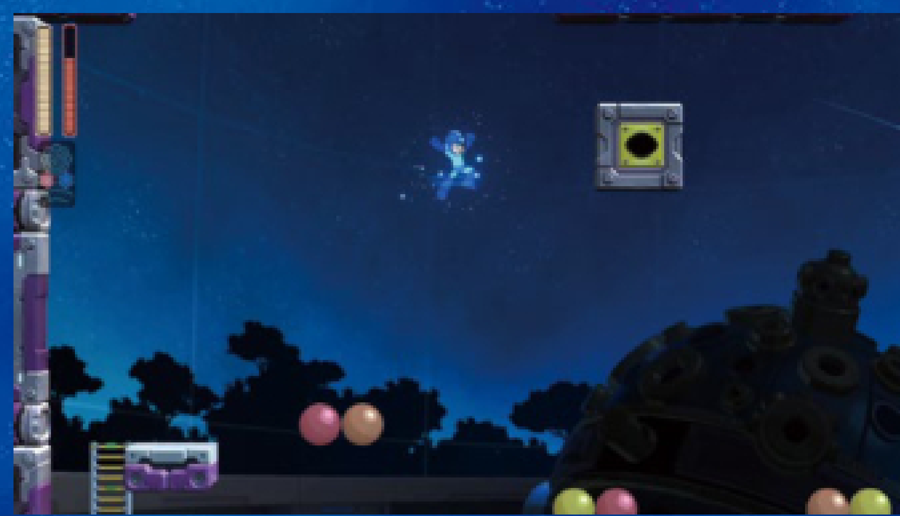
7. 这个场景需要借助弹力球做竖向移动，从右数第二个通道上方有个E罐。



8. 不想捡道具的话，直接从红色平台处用莱西弹簧跳上去。



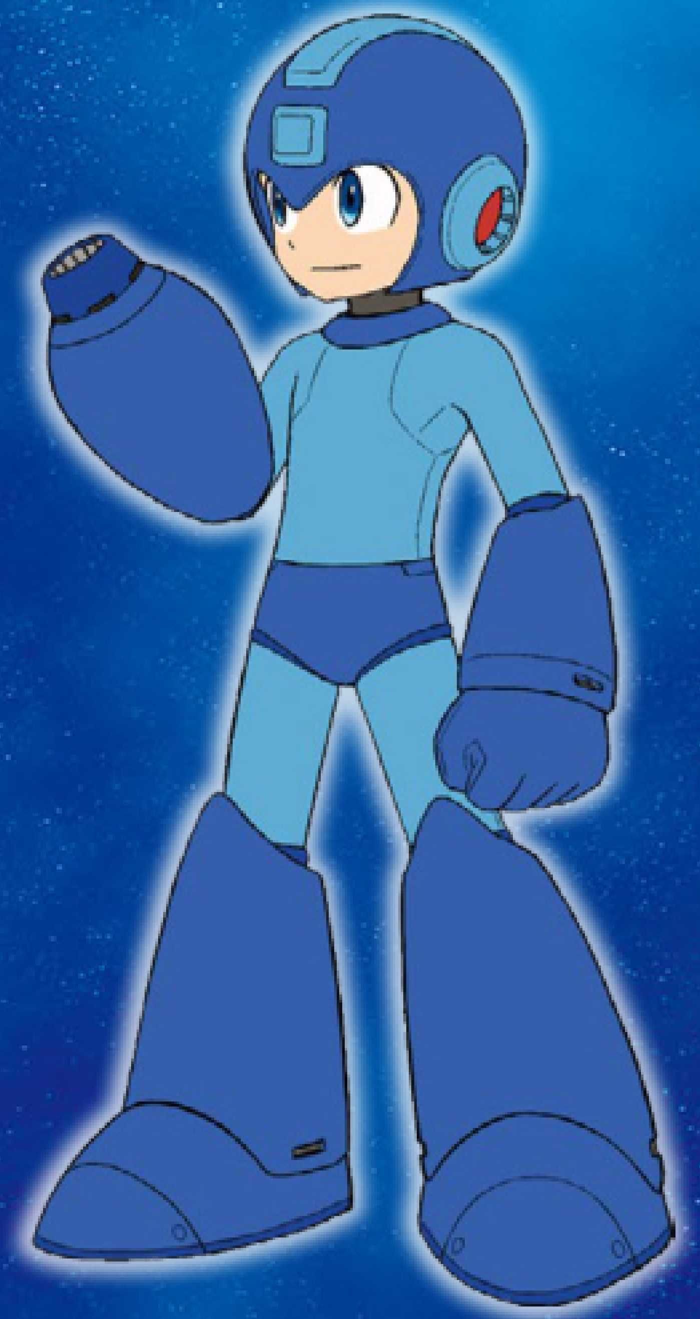
9. 这边要连续跳过弹力球平台，先往右再往左，在往右过程中注意悬崖会飞出敌人。如果获得了莱西喷射机的话，在第一个弹力球平台起跳后用它可飞到上方的敌人放出口，再从放出口用它往左飞直接来到梯子所在平台或有W罐的平台，可节省不少时间。





10. 这个场景有两处需要借助弹跳床才能上去的地方，注意躲开第二处的气球。





BOSS战

BOSS像皮球一样在场内弹来弹去，通常时速度不快，看清楚轨迹有足够的时间回避，注意如果用充电射击命中移动中的BOSS会使其轨迹发生改变并加速，还有如果用克制的冲击人武器命中它，会使其身体分离成多个。BOSS的招式有伸缩拳和下压两招，伸缩拳为直线单发攻击，在拳头快到面前时往反方向跳跃就能回避，下压攻击往横向移动躲开后可用充电射击反击。当HP低于一半时，BOSS会进行数次高速反弹，可用加速齿轮看准轨迹回避并反击。



火炬人



关卡特征

这关是夜晚的篝火露营地，有许多和火相关的机关，包括着火的落脚点以及被火焰逼近的强制卷轴场景。另外某些场景还很暗，需要借助带火敌人的光亮才能看清楚脚下的路。



注意点

1. 挡路的帐篷需要打掉才比较容易通过，但注意某些帐篷里藏了敌人，得确认清楚后再接近。



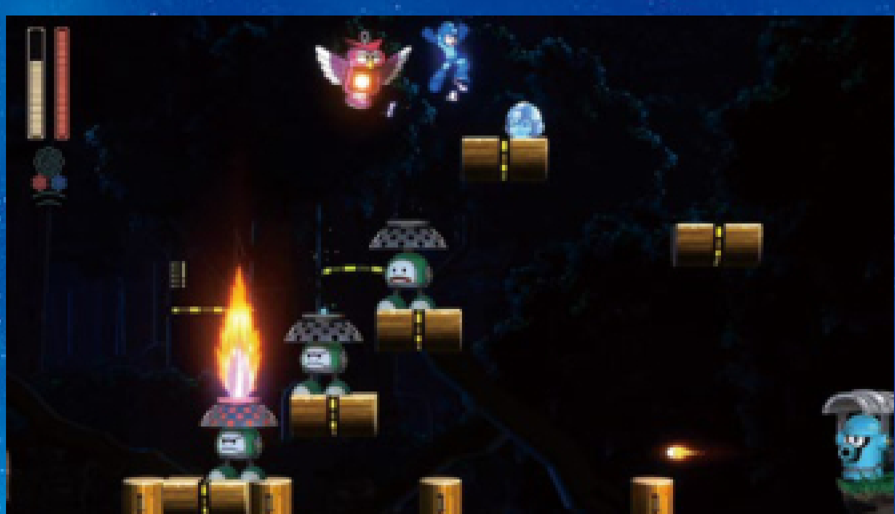
2. 在平台上一旦停下，头顶的猫头鹰就会降下火球，清了挡路的敌人后就尽快通过。



3. 第一个被火墙追的强制卷轴场景，碰到就即死，得在火墙逼近前赶紧往右侧移动，注意途中还有不少敌人，以赶路优先就只清挡路的。另外如果获得了冻原人的特殊武器的话，用这招打中火墙能令其暂时停止，不妨好好活用。



4. 火炉头只需打一下就能令其头上的火焰消失，之后可作为垫脚踩上去通过，它们后面的1-UP就需这样获得。注意打多了会令它爆炸，这样就没有垫脚了。



中BOSS战

很简单的中BOSS，它平时背部有火焰，需攻击正面才能造成伤害，在它跳过来时往反向滑行躲开后就是很好的攻击机会，造成一定伤害它背部的火焰会消失，这样无论打哪里都可造成伤害，用普通弹连射很快就能击破，甚至都不用借助特殊武器。



5. 第二个火墙场景，途中有一个W罐，怕时间不够可以借助冰原人的特殊武器获得。



6. 将火炉头头上的火焰打灭后站上去，在其落下悬崖时往左跳就能获得E罐，出去得借助冲击人的特殊武器或莱西喷射机。



7. 需要借助猫头鹰的火光才能看清路的场景，最好不要将它击破。



8. 第三个火墙场景，这次有不少敌人挡路，一开始的火炉头只要打熄火即可，这样还可以入手道具。罐式烤箱的皮很厚，直接用莱西弹簧跳过去。后面的路被上下2个帐篷挡着，一共3组，其中没敌人的帐篷顺序为上下上。





BOSS战



通常状态时BOSS的攻击方式以火焰弹、飞踢和回转踢为主，火焰弹的轨迹为横向直线，但普通弹无法穿透，只能小跳让普通弹越过较矮的火焰弹；飞踢为从空中斜下直线，趁他出招时用滑行躲到其背后可反击；回转踢为近身时使用，前兆为小跳到洛克人面前，此时可反方向跳跃躲开。HP降到一半时他会依次跳到版边放出巨大火炎弹，一共3次，最后从洛克人头顶落下并放出巨大火柱，巨大火焰弹趁其接近时可跳跃躲过，巨大火柱用滑行躲开。

冲击人



关卡特征

这关的部分场景会有打桩机从画面贯穿，可根据贯穿前的提示回避。除此之外还有些场景需要用矿车移动，当矿车在悬崖地形行走时，如果受到敌人的攻击很容易摔下悬崖。



注意点

1. 乘坐矿车向下的场景，途中的敌人要清理的话得花不少工夫，不如直接无视，尽快找到矿车的位置到达最底层。



2. 打桩机出现的场景，开始是竖向的，到后期还有横向的，看准出现的提示边回避边前进。



3. 这个场景的打桩机会多方向出现，怕看不过来可以借助加速齿轮来过。

TIPS 右摇杆切换特殊武器的位置和BOSS选择的位置是一样的，记不清特殊武器位置时可回想一下BOSS位置。



中BOSS战

中 BOSS 的弱点在驾驶舱，不过平时有铲斗挡着，只有在它出招露出空隙时才能攻击得到。它的招式有 3 种，第一招是放下铲斗的大回旋，看准铲斗转过来时起跳并攻击驾驶舱；第二招是靠近洛克人并挖土，除了远离外，机械臂下的区域也是安全的，另外如果 HP 充足，可以趁它出这招时硬冲到它后面打驾驶舱，配合加速齿轮很快就能击破；第三招式为突进，在它靠近的时候起跳回避即可，注意这时候车顶还会出现放导弹的杂兵，在它攻击完后最好马上处理。如果有建筑人的特殊武器就能省事很多了，这招能直接打到驾驶舱，配合动力齿轮很快就能击破。



4. 本关的难点之一，需要搭乘矿车越过悬崖，但途中的敌人相当多，不清理的话很容易会被打下悬崖，如果已经获得冻原人或建筑人的特殊武器，用范围特殊武器清理会轻松不少，没有的话借助一下加速齿轮。

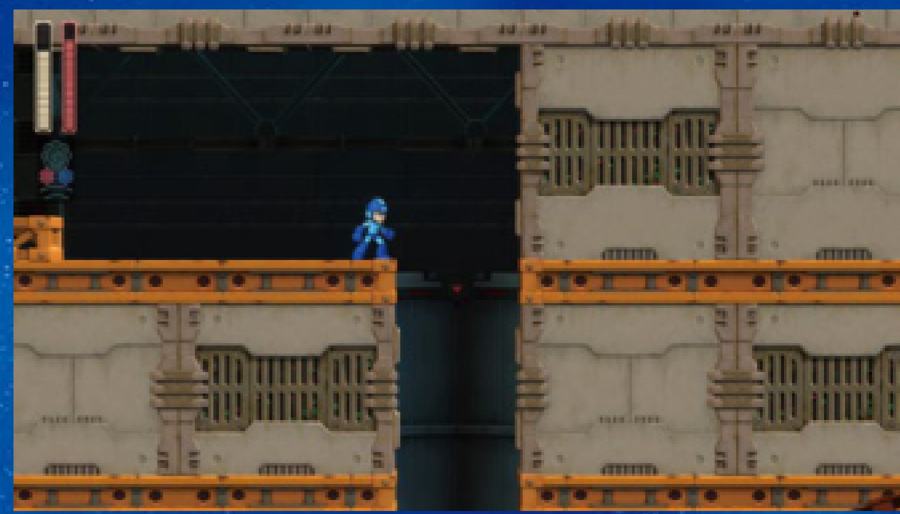


5. 矿车移动加打桩机的场景，在矿车上的活动范围受限，导致回避变得更加困难，一些角度比较刁钻的打桩机建议用加速齿轮来躲。矿车的终点处有个 E 罐，乘矿车来到结束处上方的平台，再从边缘跳上去获得。





6. 这条向下的通道有 3 个打桩机分别按中、左、右的顺序通过，先保持在右边落下，等前两个打桩机通过后再移动到左边。



冻原人



关卡特征

冰天雪地的关卡，在冰面行走时，停下还会向前滑一段距离，因此在有刺或者悬崖的地形前要算好提前量停止，又或是原地跳一下，如果想防滑的话可以在商店购入“钉鞋”。

除了打滑外，某些地方还会吹风，顺风时洛克人的行走速度会增加，跳跃也能借助风力跳得更远，相反逆风状态则前进困难。



注意点

1. 不捡道具的话，直接在这里借助莱西弹簧跳上去。



BOSS战

BOSS 通常状态时有突进和打桩两招，突进只要跳起就可回避，还可趁机反击；第二招躲在桩与桩之间的区域就很安全，同时也可反击。HP 降到一半时它会使用巨大化的打桩攻击，并且桩插入地面后还会爆炸，得远离回避，用完这招后他就会变回通常状态。



2. 在爬梯时就可将两个螺旋桨眼 T 击破，接着的图钉儿在它到达右边时跳过去，并用滑行快速到达缺口处落下。



3. 这个场景会吹顺风，借助风可跳得更远，注意不要跳过了落脚点。中途的 1-UP 需要从之前的高台一阶一阶跳上去取得。



4. 这里也可以直接借助莱西弹簧跳到梯子上。



中BOSS战

只有攻击长毛象脚下平台的眼睛才能造成伤害。它的攻击方式有两种，先是制造冰锥，冰锥有两种，一种是断面比较平整的，它会先落下，另一种是比较尖的，会后落下，注意这种踩了会受伤，需要跳到平整的冰锥上来躲，而在没有冰锥落下的地方可对中 BOSS 的弱点开上几枪。接着长毛象会使用突进攻击，突进过来时借助冰锥平台跳过去，返回时则靠滑行钻过去。如此反复。

5. 这个场景会吹逆风，越过尖刺地形时最好不要逆风起跳。



6. 这个场景也会吹逆风，并且途中的不少凹陷处配置有图钉儿，在逆风时比较难无伤过去，最好等风停时再跳。中间有个 W 罐，需要从后面的高台一阶一阶跳上去取得，其中隔得较远的平台则要借助风起跳。



7. 一路滑行过去，可以在敌人落下前过去。



8. 滑行过窄路后靠惯性直接走下第一个独立落脚点，然后再跳到第二个独立落脚点上。



9. 这里向上有两条路，走左边少一点敌人，走右边多一点敌人，但有回复特殊武器能量的道具。





10. 这个版面的悬崖需要借助顺风跨越。经过中间的建筑物后能看到 E 罐和 1-UP，比较保险的拿法是先跳到 E 罐上方的通道，然后从左侧落下被风吹到中间 E 罐所在通道，然后从这里借助顺风跳到 1-UP 的通道。



BOSS战



BOSS 的攻击以突进和跳跃为主，通常状态一开场会先突进过来，这里需要起跳回避，然后接下来的几个来回的招式基本都是跳跃，看准他跳跃的轨迹来躲即可。当 HP 低于一半时他会使用齿轮能量，先来回高速突进 3 次，由于速度很快，起跳回避的时机要算好提前量，高速突进完后他会跳到场地中间使用大范围攻击，需要远离回避。攻击时机是他没有高速旋转时，这个可从他身边是否有冰风来判断，基本还是很多的，抓紧机会用动力齿轮的攻击来打很快就能击破。

齿轮要塞1

关卡特征

这关有许多齿轮平台需要跳跃，齿轮根据颜色分为黄色和橙色两种，其中黄色齿轮会自转将洛克人转下平台，橙色齿轮跳上去后就会崩塌，两种都不宜久留，需马上跳到下个平台。一般在需要跳很多齿轮的场景，还配置了大量的敌人，安全起见最好用范围特殊武器清了敌人再跳，或者用硫酸人的护罩保护自己。除了齿轮外，这关还有一些会时隐时现的平台，需要在平台显现时找到合适的路线上去。



注意点

1. 来到这个场景后，不要犹豫立即开始跳平台，磨磨蹭蹭反而会被敌人缠上。



2. 这里清掉敌人会比较好跳，可以用熔丝人的武器向天花板射击。



3. 很长一段需要跳齿轮的场景，途中有不少来自敌人的干扰，可以用硫酸人的护罩再加上加速齿轮应对。



4. 正常情况需要从左边的平台跳上去，借助莱西弹簧的话可以直接从画面右下的砖弹上去。



5. 这里也是一段很长的跳齿轮场景，依然是用硫酸人的护罩再加上加速齿轮，也可以用冲击人的特殊武器一直冲。

TIPS 冰原人、冲击人和爆破人的特殊武器都很实用，推荐在前半阶段就入手。



6. 这里下去后方向键要马上拉右或拉左，躲过中间的刺后再调整回中间躲两边的刺。



7. 第二处会消失的平台，正常也是要从右边找路线跳上去，想抄近路就直接从图中洛克人右边这块砖上用莱西喷射机飞到高台的边缘后跳上去。



8. 跳完 4 个黄色的平台后，往左跳橙色的平台会比较快。



中BOSS战

玩过系列以前作品玩家相信对这个 BOSS 不会陌生。BOSS 的基本行动方式是分离成数个部分移动到场地一侧，合体后睁开眼睛发动攻击，在移动过程中 BOSS 的每个部分都是有攻击判定的，需要通过小跳和滑行躲过，不熟悉时可以借助一下加速齿轮，当 BOSS 合体后就用爆破人的特殊武器攻击它的眼睛弱点。当 HP 降到 1/3 时它会分离成数个小分身从场地一端跳到另一端，再从另一端跑回来，最后从空中顺序落下，跳的时候可以躲在它下方的安全区域，跑回来时就用起跳回避，落下时则提前移动到画面一端，注意在此期间可以看到它队伍最后有个长着眼睛的小分身，攻击它也能造成伤害。



齿轮要塞2

关卡特征

带有不少之前关卡特征的一关，经过了之前的洗礼应该难不倒玩家了，活用好特殊武器前进吧。



注意点

1. 建筑人关卡的砖块场景，并且还在许多狭窄配置了图钉儿，很容易受伤，推荐用冲击人的特殊武器把砖块和图钉儿一起破坏再通过。



2. 身后钉墙逼近的强制卷轴场景，途中配置了很多带盾的敌人，最好用火炬人的特殊武器尽快击破，而罐式烤箱可以用火炬人的特殊武器破坏炸弹，让它掉下去通过。



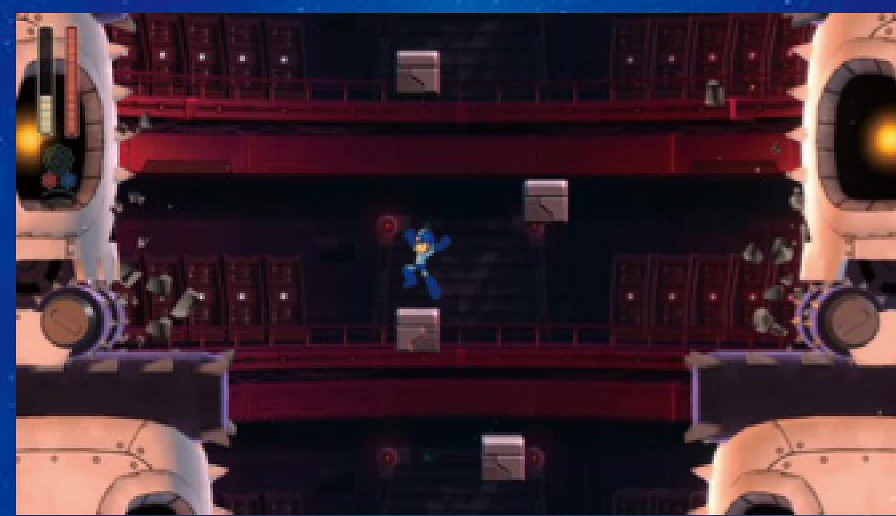
3. 挡路的柱子型敌人，需要分别破坏上下两个炮口才能击破，推荐用爆破人的特殊武器结合动力齿轮一次性击破。



4. 再次有钉墙逼近的场景，使用爆破人的特殊武器一路炸过去吧。



5. 两边有钉墙向中间靠拢的场景，需要在钉墙闭合前一路跳到最上面通过。



BOSS战

BOSS 的弱点在中间的头部，需要先打外壳让其打开，这样才能攻击到头部弱点，打外壳时推荐用弹跳人的特殊武器，打头部用冲击人的特殊武器。当 HP 降到一半时，它会瞬移并打开外壳放激光，趁它放激光时继续攻击它的头部弱点。



齿轮要塞3

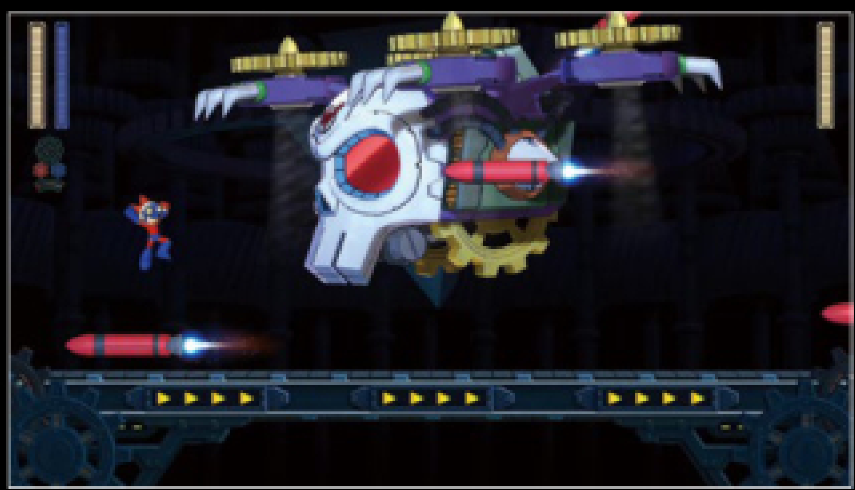
关卡特征

“《洛克人》系列”经典的 BOSS 再战关卡，用克制的特殊武器碾压过去吧，这里就不重复了。

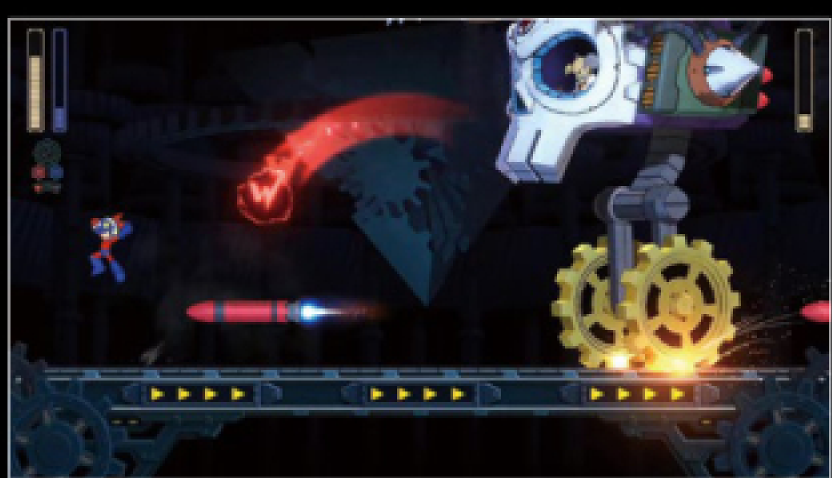


最终BOSS

第一形态：这个形态的攻击方式以导弹为主，横向的导弹可以用跳跃和滑行来躲，同时还要把导弹作为垫脚的平台，跳上去提升高度以攻击 BOSS 的驾驶舱弱点；垂直落下的导弹则要保持移动来躲。



HP 降到一半时，BOSS 会放出巨大齿轮启动下方的传送带，让洛克人不断往 BOSS 处靠近，这个阶段他的攻击方式除了导弹外还追加了一个圆形光球，可以等光球靠近后起跳或是滑行躲过。打法方面没有变，还是跳上导弹借助高度攻击驾驶舱，另外它下方的大齿轮是可以破坏的，破坏后 BOSS 的高度会下降，这样比较容易打到弱点。用来攻击的武器推荐用爆破人的特殊武器配合动力齿轮，这个武器的好处是即使没正中驾驶舱也能通过爆炸对驾驶舱造成伤害。



第二形态：该形态的主要行动方式为飞到场地四周并放出 4 个齿轮攻击洛克人，可使用加速齿轮来躲或是直接将他的齿轮打掉，他位于高处时不妨在正下方用熔丝人的特殊武器往上打，当他降低高度时则用克制的硫酸武器来打。

当 HP 降到一定程度时，BOSS 还会使用加速齿轮和动力齿轮，加速齿轮下它会顺时针或逆时针高速绕场的同时并放出齿轮，可用加速齿轮捕捉他的轨迹并反击；动力齿轮则边转动身边的齿轮边逼近洛克人，可趁齿轮转上去时滑行到他背后来躲。





当 HP 降到很低时，他会使用双齿轮，瞬移到版边后高速贯穿到另一端，同样是用加速齿轮看清楚动作后来躲，并在它出现时用建筑人的特殊武器反击。

通关要素

· 读取存档回到挑战威利博士前的状态，可重打关卡。

· 莱特博士的研究所解锁冷却系统∞和觉醒晶片。

· 挑战追加头目连战和莱特博士的试验。



成就/奖杯列表

名称	成就/杯种	取得条件
蓝色英雄归来	白金	获得所有奖杯。
一个倒了，还有七个…	10/铜杯	完成8个关卡中的其中1个关卡。
我们现在有进展了	10/铜杯	完成8个关卡中的其中4个关卡。
威利在哪里?	10/铜杯	完成8个关卡中的全部关卡。
这次不让你逃走!	10/铜杯	完成齿轮要塞第3关卡。
和平守护者	30/银杯	以正常难度或更难的难度完成游戏。
超级英雄	50/银杯	以超级英雄难度完成游戏。
要么奋斗要么回家	30/银杯	在无受伤/死亡/死亡防护的情况下抵达头目的房间。（齿轮要塞与挑战模式除外）
中头目克星	30/银杯	不使用特殊武器的情况下，击败8个关卡中的所有中头目。（无法于第二轮取得）
头目克星	30/银杯	不使用特殊武器的情况下，击败8个关卡中的所有头目。（无法于第二轮取得）
势不可挡	50/银杯	在不结束游戏的情况下，以正常难度或更难的难度完成游戏。（无法于第二轮取得）
蓝色闪光	100/金杯	在60分钟内以正常难度或更难的难度完成游戏。（无法于第二轮取得）
完美境界	40/银杯	在不购买/使用物品和零件的情况下，以休闲难度或更难的难度完成游戏。（无法于第二轮取得）
爆破专家	15/铜杯	【建筑人关卡】使用连环爆炸摧毁一堵石墙。（挑战模式除外）
禁止实验!	10/铜杯	【硫酸人关卡】不让任何药池出现变化的情况下，抵达头目的房间。（挑战模式除外）
以毒攻毒	15铜杯	【硫酸人关卡】使用硫酸屏障进入绿色的药池。（挑战模式除外）
留得青山在	30/银杯	【冲击人关卡】躲开所有冲击兄弟，并抵达头目的所在之处。（挑战模式除外）
游戏时间结束	30/银杯	【弹跳人关卡】摧毁各种气球型敌人一次以上，并抵达头目的所在之处。（挑战模式除外）
危险！高电压!	30/银杯	【熔丝人关卡】避开所有的闪电发射器，并抵达头目的所在之处。（挑战模式除外）
你好像掉了东西…	30/银杯	【冻原人关卡】避开所有冰天鹅的冰，并抵达头目的所在之处。（挑战模式除外）
防灾训练	15/铜杯	【火炬人关卡】防止烧烤火鸡斯帕鸡重新点燃。（挑战模式除外）
爆炸？什么爆炸?	15/铜杯	【爆破人关卡】避开所有爆炸箱，并抵达头目的所在之处。（挑战模式除外）
停止、坠落与翻滚	30/银杯	【齿轮要塞第1关卡】破坏所有墙壁炮台、导弹锥和空气弹一次以上，并抵达头目的所在之处。（挑战模式除外）
无法停止	30/银杯	【齿轮要塞第2关卡】打败骷髅滚轴区的所有敌人，并抵达头目的所在之处。（挑战模式除外）
常客	10/铜杯	破坏所有类型的小矮兵，盾牌攻击手，狙击手乔，图钉儿和侦查蝠。（无法于第二轮取得）
全是破绽	10/铜杯	从后方破坏一个盾炮管。
蛮力	10/铜杯	使用特殊武器打败10名处于防御状态的敌人。（无法于第二轮取得）（挑战模式除外）
弹幕喷射	10/铜杯	破坏30个敌方射弹。（无法于第二轮取得）（挑战模式除外）
间接伤害	10/铜杯	使用史魔比爆炸摧毁3名或更多的敌人。
终于打倒了	10/铜杯	摧毁总共20个咚夹碎器，咚压缩机和狙击手装甲D。（无法于第二轮取得）（挑战模式除外）
幸好不是我	5/铜杯	在药池，烧烤炉等特殊地形破坏迷你蜘蛛。
攻其不备	10/铜杯	攻击狙击手装甲D时仅击破狙击手乔。
工作辛苦了	15/铜杯	破坏一个电弧焊机障碍。
正中靶心!	10/铜杯	在不使用加速齿轮的情况下，以你的洛克炮破坏圈圈C。
破防者	10/铜杯	击败30名处于破防状态的敌人。（无法于第二轮取得）（挑战模式除外）
一石三鸟	10/铜杯	用一次充电射击打败三名或更多的敌人。
保卫区域	15/铜杯	击败所有类型的图钉儿，电动十字机，电动X机。（无法于第二轮取得）（挑战模式除外）
死里逃生	5/铜杯	触碰到即死地形但没有死。
加速齿轮大师	10/铜杯	在一次的加速齿轮使用中摧毁10名敌人。（挑战模式除外）
动力齿轮大师	15/铜杯	仅使用动力齿轮攻击打败头目。（挑战模式除外）
电光火石	10/铜杯	在使用加速齿轮的状态下累积打败100名敌人。（无法于第二轮取得）（挑战模式除外）
压倒性的力量	15/铜杯	在使用动力齿轮的状态下累积打败80名敌人。（无法于第二轮取得）（挑战模式除外）
全力攻击	10/铜杯	使用终极充电射击打败敌人。
力量提升	10/铜杯	在动力齿轮启动时使用特殊武器。
收藏家	15/铜杯	购买五个零件。
一切看来都有进展!	15/铜杯	使用M罐并将敌人变成1-UP。
天生好手	10/铜杯	获得五次铜牌或更高牌位。
性能调校	10/铜杯	获得五次银牌或更高牌位。
完美编码	30/银杯	获得五次金牌。
生存技能	50/银杯	首次完成莱特博士的试验。
图库常客	10/铜杯	解锁并查看所有图库文件。





PS4		
英雄传说 闪之轨迹IV		Falcom
英雄传说 闪の轨迹IV -THE END OF SAGA-		角色扮演 日版
2018 年 9 月 27 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 7800 日元		

对应游戏版本：1.02
通关时间：60小时以上
白金时间：100小时以上

文 秋沙雨 美编 NINA

在长达五年的“连载”之后，讲述埃雷波尼亚帝国故事的《闪之轨迹》也终于迎来了完结篇，本作同时也是利贝尔、クロウ斯贝尔、埃雷波尼亚这三个篇章的收束之作。作为“《轨迹》系列”阶段性完结的作品，本作里登场的可操作角色更是达到了系列之最，围绕着至宝展开的谜团和主角リィン本身的困境都会在本作里获得圆满的解决。本作还采用了双结局的形式，接受哪个结局就看玩家们自己的想法了。

系统详解

存档联动

如果玩家的 PS4 里有《闪之轨迹 改》、《闪之轨迹 II 改》、《闪之轨迹III》的游戏存档以及《闪之轨迹III》的通关存档的话可以获得一些特典。

·日版《闪之轨迹 改》存档特典：7 属性耀晶石碎片 ×200、耀晶石快×200、回路“攻击 2”。

·日版《闪之轨迹 II 改》存档特典：7 属性耀晶石碎片 ×200、耀晶石快×200、回路“行动力 2”。

·日版《闪之轨迹III》存档特典：U マテリアル ×20

·日版《闪之轨迹III》通关特典：① 5 种雫 ×3、S ポムの雫 ×2、ゼラムパウダ -×1（リィン的等级在 75 级以上）；②精灵香 ×2、龙神香 ×1（分校充实度“名门”）；③霸者のメダリオン（教官等级 S）

难度选择

游戏的难度从低到高分别为“VERY EASY”、“EASY”、“NORMAL”、“HARD”和“NIGHTMARE”。

“VERY EASY”～“HARD”在探索地图时可以自由切换。玩家可以根据需求选择难度。

游戏一开始也可以选择最高的“NIGHTMARE”难度，在游戏里也可以调低难度，但是一旦调低之后就无法再次开启“NIGHTMARE”难度。

键位说明

●野外探索

※ 野外探索时的部分功能键可以在菜单的“SYSTEM”→“OPTIONS”→“操作设定”里进行更改。

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	转换视角
○	对话/调查/攻击
×	移动时长按的话变成行走/取消，长按为加速对话
△	打开菜单
□	开启移动选单
L1	切换队首角色/长按为加速对话
L2+○	打开ARCUS II
L2+△/□	动作菜单（视剧情进度而产生变化）
L3	重置视角
R1	加速跑/开启或者关闭自动对话

©2018 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.



按键	功能
R2	冲锋攻击
R3	拉近/拉远视角
方向键↑	打开地图语音履历和对话回顾
方向键↓	打开地图页面
方向键←	打开道具菜单
方向键→	打开魔法菜单
OPTIONS	存档菜单/跳过剧情
按下触摸板	打开教官手册（查看各种笔记）

●战斗



按键	功能
左摇杆	选择
右摇杆	转换视角
○	通常攻击/确定
×	移动/取消
△	战技列表
□	魔法列表/（光标移动到敌人身上时）查看敌人信息
L1	更换战术连结对象
L2	查看简易信息
R1+方向键	发动S战技
R2	（操作尤娜时）切换模式
R3	拉近/拉远视角
方向键↑	打开勇气号令列表
方向键↓	逃跑
方向键←	打开道具菜单
方向键→	更换队员
OPTIONS	跳过攻击过程
按下触摸板	自动战斗

» 笔记本（NOTE）

在移动或者打开菜单的时候按下触碰板就能打开笔记本，在这里可以查看与大多数收集要素有关的讯息，在游戏里的收集内容都能在这里进行查找。

条目	作用
メイン	查看分校充实度、学院等级、教官等级等游戏进度，在每天结束时会结算一次分校充实度，在每个章节结束时评价教官等级以及学院等级。
クエスト	查看各章节主线委托、支线委托以及分校委托的完成情况
战斗	查看战历和每个迷宫里的敌人情报
人物	查看人物介绍，在特定时间点与指定NPC对话、完成对应角色的羁绊事件或完成委托可更新人物笔记/查看与主要角色之间的羁绊进展情况
料理	记录了已学会的菜谱，选择菜谱后可制作料理
釣り	记录了钓鱼相关的详细内容
カ-ド	查看VM卡片的收集进度或者是编辑自己的卡组
书籍	记录了已获得的书籍

» 菜单

在移动时按下△键就能打开菜单。

项目	内容
EQUIP	查看或调整装备
ORBMENT	查看或者使用魔法/查看或者调整回路
ITEM	查看或使用道具
STATUS	查看角色的状态以及可使用的战技、S战技
TACTICS	调整战斗时的队伍阵型以及战术连结对象
LINK-LV	查看各角色战术连结的等级和效果
COSTUME	为队伍里或者曾经加入过队伍的角色改变服装、发型或者穿戴饰品
SYSTEM	可进行存档、读档、删档、回顾、游戏系统设定、回到主菜单页面等操作

» 委托（クエスト）

在学校或者是实习地里玩家会收到来自居民或者是征服的委托，完成委托除了能够获得AP点数以及金钱奖励之外，有些特殊装备或者回路也是能够通过完成委托来获得的。

在一些委托里玩家需要选择选项或者作出一些举动，或者是在委托人的要求之外达成额外的要求时，最后结算时所获得的AP点数就会额外增加，有时候还能拿到额外的道具奖励。

» 地图探索

代步工具

在第一部里进行探索的时候和《ナインツ》的成员对话可以在各地区的骑马。在第二部里去西ラマ-ル街道·旧演习地和レオノ-ラ与ハ-マン对话后就能够自由驾驶摩托。

在野外里按下L2键+□键能够在任意地点骑马，按下L2键+△键能够在任意地点骑摩托。靠近马匹和摩托按下□键还能设置负责驾驶的角色和与对方同乘的角色。

摩托的外形可以在飞船（梅尔卡瓦或者卡雷贾斯Ⅱ）上进行更改。

场景破坏 ブレイクオブジェクト

在野外、城镇或者迷宫里的部分场景是可以通过攻击来破坏掉的，在过去两部作品里的场景破坏只能够捡取到道具或者米拉（《轨迹》世界中的金钱单位），本作里的场景破坏还拥有能够回复AP甚至是回复CP（战技点数）的效果。



钓鱼

在商店购买或者在野外打敌人拿到钓饵后前往地图标示的钓鱼点就能进行钓鱼，操作是从鱼咬饵之后开始，在一开始的转盘选择鱼的尺寸，这只影响钓上鱼后获得的额外奖励，不影响鱼的种类，转盘失败不损失鱼饵。

然后玩家要长按住○键来收线，但是不能收得太急，要是上方的槽移动到左边尽头的话线就会断掉，同时损失1个鱼饵。

鱼被逼急之后就会猛烈挣扎一段时间，这时候继续长按○键的话上方槽移动到最左边的速度就会加快，这时候需要放松线，但是同时需要注意别让线移动到最右边，这样鱼也会逃跑并且损失1个钓饵。

钓鱼的快捷方法就是在每次商店更新新的钓竿时去把商店里的钓竿全买了，这样足以应付中盘为止的所有鱼类。

根据钓上来鱼的种类增加，和城镇卖鱼饵钓竿的角色对话就能够获得钓竿奖励，拿到所有钓竿的话钓鱼就基本没多少难度了。

钓上来的鱼可以在商店里兑换成指定的消耗品和饰品。

风景照片

在游戏序盘时玩家会收到レックス的委托，为他收集各种风景照片，只需要前往特定地点调查绿色☆符号就能够自动获得照片，然后使用 L2 键 + ◯键打开 ARCUS Ⅱ将照片发送给レックス，就能获得他的谢礼。

风景照片的拍摄同时还关系到对应奖杯的解锁

料理系统

打开笔记本之后在“料理”项目里就能让指定角色制作指定数量的料理了。每个角色对每种料理有擅长和不擅长之分，同时每种料理让特定的角色去制作的话还会出现独自料理。

本作的料理系统与之前两作没有太大的差别，惟一的区别在于能够让不在队伍里的角色制作料理，这样就避免会出现进行到下一章时无法制作出独自料理的困境。

料理的获得需要在特定的摊位或者餐厅与贩卖员对话选择品尝料理（需要付钱）之后才能够拿到菜单。

» 羁绊事件（绊イベント）

在一周目每一章的自由行动日里，就能拥有与可触发事件数量减半的羁绊点数，消耗羁绊点数可以和同伴触发羁绊事件。进入二周目之后可以选择羁绊点数全满的项目，之后就能触发自由行动日里的所有羁绊事件了。

在本作里除了セリ - ヌ和デュバリィ之外的新旧Ⅶ班女性角色都能和リィン发展成特殊关系，在流程里女性角色的羁绊事件图标上有爱心符号，触发 2 次这类羁绊事件后就能在前日谈的最后和对方在一起。

如果不希望在羁绊事件里看爱情事件的话，可以选择错过女性角色的第一个有爱心符号的羁绊事件，之后的羁绊事件里也就不会建立起恋爱的契机。这样一来前日谈时就能看到没有爱情元素的最终羁绊了。





好感度 绊ポイント

通过完成每个章节的主线、完成羁绊事件、赠送礼物等行为可以提高好感度，好感度会影响到前日谈是否能触发该角色的最终羁绊剧情以及和发展到特殊关系等。

» 结晶回路（クオ-ツ）

结晶回路主要用来增加魔法的数量和提升能力，稀有度越高的结晶回路能力越强，同名结晶回路里，稀有度高的话还会附加额外的能力。

回路分为核心回路（マスタ - クオ - ツ）和普通回路 2 种。普通回路分为普通（ノ - マル）、稀有（レア）、超稀有（S レア）三种等级。

在工房可以消耗耀晶石合成结晶回路，可合成的种类随流程推进逐渐增加。同时还能消耗一定数量的普通级别回路以及 U 物质来将低级回路强化成高级的回路。

核心回路 マスタ-クオ-ツ

核心回路不但可以提升角色的能力和在战斗中附加特殊效果还可通过升级不断开启高级魔法，而对角色能力的增幅和附加效果也会随着核心回路的升级而不断增强。

在本作里可以给角色装备主回路和副回路共两种回路。主回路可以享有该核心回路的所有效果，而副回路的核心回路只能享有该回路的第 1 个效果，而且能力的增幅也比主回路插槽要少，但是能够使用副回路的所有魔法。

同一个角色不能在两个插槽装备同一个核心回路，不过同一个核心回路可以给多个角色作为副回路来使用，例如给所有角色的副回路装备上リィン的“カグツチ”。

结晶插槽

在游戏中所有角色的结晶插槽都是解锁状态，不过本作和《闪轨 2》一样，所有结晶插槽都提升至 LV2，玩家需要消耗耀晶石碎片给队伍角色解锁 LV2 的结晶插槽，解锁插槽不仅意味着可装备的回路数量增加，同时还会提升角色的 EP 上限。

每个角色都有 3 个插槽是限定属性的，例如リィン的是“时火时”，アルティナ的是“幻时幻”。

角色的回路孔不能装备完全相同的回路，例如装备了“攻击 2”之后就不能在另一个插槽上再装备一个“攻击 2”，但是可以装备“攻击 3”或者“攻击 1”。

» 战斗系统

角色各项数值和能力

名称	含义
HP	生命值，减到0时进入无法战斗状态
EP	魔法值，使用导力魔法时会消耗
CP	战技点数，使用战技或S战技时消耗， 通常情况下攻击命中敌人或受到伤害时蓄积
EXP	角色的总经验值
NEXT	升级到下一级所需的经验值
STR	物理攻击力
DEF	物理防御力
ATS	魔法攻击力
ADF	魔法防御力
SPD	行动速度
DEX	器用度，关系到角色的命中率
AGL	敏捷度，关系到角色的回避率
MOV	移动范围
RNG	攻击范围

遇敌

和历代《轨迹》作品一样，迷宫和野外的敌人采用可见式，在迷宫和野外移动时对着敌人按◯键可以进行攻击，实力远超于敌人时攻击命中可直接将其消灭，并获得少量耀晶石作为奖励。

在没有被地图上的敌人发现的情况下对敌人使用地图攻击的话敌人就会晕眩（アルティナ、ラウラ等部分角色在被敌人发现的情况下攻击敌人也能让它们晕眩），和它们接触后就可以进入“奇袭攻击”，在对我方有利的状态下进入战斗。在没有被发现时直接与敌人接触的话会进入“先制攻击”。

按下 R2 键能够发动地图攻击“冲锋攻击（アサルトアタック）”，使用“冲锋攻击”来攻击地图上的敌人的话，无论是否被敌人发现，都绝对会在“奇袭战斗”的情况下开战，并且让全体敌人的破防槽减半。不过发动“冲锋攻击”需要消耗冲锋点数（AP），可以通过攻击场景的道具来回复 AP，或者是装备回路“龙脉”来进行回复。

遇敌方式一览

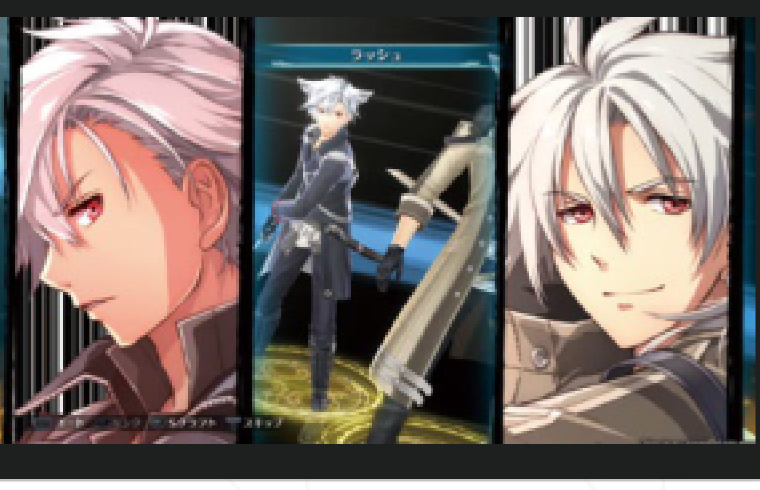
名称	触发方式	效果
冲锋攻击	按下R2键发动的攻击命中敌人	获得优势攻击的效果，CP上升10，全体敌人破防槽减半
奇袭攻击	接触昏厥的敌人	获得优势攻击的效果且CP上升10
先制攻击	从背后接近敌人	加快友方的行动顺序
通常战斗	正常情况下接触敌人	无效果
背后遇袭	被敌人从背后袭击	敌人发动先制攻击，队列、阵型被打乱，战术连结强制解除

战术连结 战术リンク

在战斗中玩家的操作回合或者是在地图移动时的菜单界面里，玩家可以随意切换上场角色的战术连结对象，每个角色都有着固有的战术连结技能，这些技能只有在进行战术连结的时候才会发动。

每个人的武器都有武器属性，部分武器还拥有多属性，而每个魔物的情报里都会显示用哪种武器攻击容易失衡（体势崩し），在失衡状态下的限定时间内按下对应按键能够发动让战术连结对象进行攻击的“追击”、正在进行战术连结的两人一起组合攻击的“连续猛攻（ラッシュ）”和全体成员一起发动进攻的“爆裂猛攻（バ-スト）”。

使用除了“追击”之外的攻击需要消耗ブレイブポイント（BP），BP 需要通过发动“追击”来进行积攒，在战斗画面右上角可以看到 BP 的积攒情况。



破防 ブレイク

在战斗里查看敌人状态的时候，可以在敌人下方的 HP 槽处看到一个蓝色的槽，这个槽便是本作新增加的“破防槽（ブレイクゲ-ジ）”，让角色使用破防率高的战技或者是使用针对敌人弱点魔法属性的导力魔法来进行攻击的话就能够有效地减少破防槽。当破防槽减至 0 时，敌人就会进入“破防”状态。

在“破防”状态下的敌人有以下几种特征：

①我方角色对该敌人的伤害输出增加；
②破防时敌人绝对会掉落道具；
③解除敌人的所有能力上升效果；
④对敌人使用普通攻击或者战技时绝对会让敌人失衡。

高扬

在与 BOSS 或者是猎兵类的敌人进行战斗时，减少他们的 HP 后他们会进入“高扬”的状态，进入该状态之后我方对该敌人的伤害输出会减少，破防槽变成全满状态，敌人的攻击都会变成暴击，而且还会发动威力强大的 S 战技。

当然也有解除敌人这一状态的办法，那就是让敌人陷入“破防”的状态。当敌人进入“高扬”状态时，“破防槽”的削减速度就会增加。

勇气号令 ブレイブオ-ダ-

“勇气号令”是能够在角色行动时不消耗该角色的回合直接进行号令。勇气号令在发动的时候也需要消耗 BP。号令能够给予我方全体成员以各种各样有利的状态效果。

每个角色都有着各自的号令，例如リィン的专用号令是全体成员 CP 增加并且伤害输出提升等四种类型，亚尔缇娜的专用号令是反射敌人的所有攻击。除了号令效果不一样之外，每个角色号令的 BP 消费量也各不相同。

临时参战的角色（例如克蕾雅、アンゼリカ等）以及部分在主线期间与队伍同行的角色（例如エリゼ、トワ、アルフィン等）也有着各自的勇气号令。

切换战斗模式

战斗模式分为近距离战为主的“突击者模式”和以远程的范围攻击为主的“机枪手模式”。

在游戏里能够进行战斗模式切换的角色是ユウナ和クロウ。

机枪手模式 ガンナ-モ-ド

以枪击为主的中距离战斗模式，通常攻击会变为范围性质的射击，一次性能够应对多个敌人，但是和“突击者模式”相比攻击力较低。

突击者模式 ストライカ-モ-ド

攻击范围小而且对象基本只有单个敌人，这时候使用者的角色参数会提高。



战技 クラフト

战技是通过消耗在战斗或者其他手段（料理、道具等）积攒的战技点数（CP）来发动的角色固有技能，分为攻击类、支援类和回复类等多个种类。通过让角色升级就能够获得新的战技或者是升级原有的战技。

机甲兵召唤

在游戏里，玩家能够让リィン、クロウ、新VII班成员以及其他部分角色召唤机甲兵或者骑神来进行战斗，机甲兵会消耗 EP，对于不怎么使用魔法的前卫成员来说是一个比较有效的攻击手段。

S战技 Sクラフト

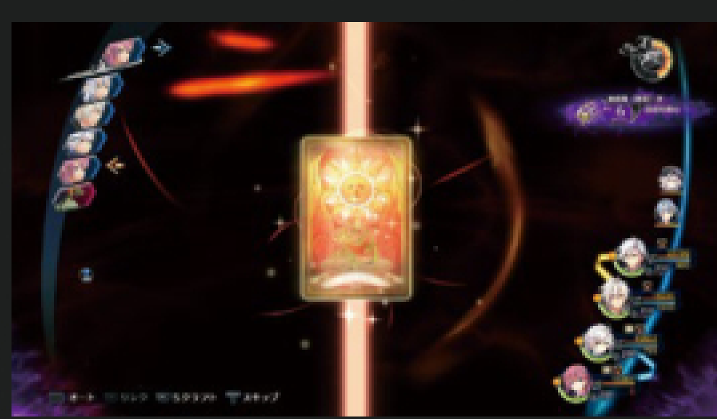
消耗 100 ～ 200 点 CP 来发动的强大必杀技，所有成员的 S 战技是一开始就能用的。除了リィン之外的所有角色都会有第 2 个 S 战技，而且都是通过升级来获得，其中旧VII班成员的第 2 个 S 战技是原有战技的升级版，而新VII班成员和クロウ通过升级能够拿到第 2 个 S 战技。

顺带一提，本作里登场的部分暂时可操作角色是没有 S 战技的。

失落魔法 ロストア-ツ

在帝国西部和クロウ斯贝尔州共存在 5 种拥有失落魔法回路的幻兽，将它们打败后就能够获得失落魔法的回路。

每个失落魔法都有 3 种属性，它们只能装备在有属性限定的结晶插槽里（例如リィン是“时火时”，只能装备有时属性或者火属性的失落魔法，クロウ是“时水时”，则只能装备有时属性或者水属性的失落魔法）。失落魔法发动时会消耗该角色的所有 EP，不过相对的，魔法的威力也让其他魔法望尘莫及。失落魔法也分为攻击类和辅助类两种，而且和《闪 2》时的失落魔法不一样，这次的失落魔法回路也会给角色带来能力参数的加成，就算是不怎么去用魔法的物理型角色也很适合装备。



机甲兵战

游戏里的机甲兵战基本都是剧情限定的内容，本作在前作的基础上还追加了“苍之骑神”奥尔迪涅，也就是说在本作里玩家能够操作的机体为两台骑神和新VII班成员驾驶的四台机甲兵。

机甲兵战的主要内容就是攻击敌人的三个部位之一，攻击到失衡率较高的部位就会发动追击，敌人在摆出不同姿势时的弱点部位都不一样。BP 累积到 3 之后就能够让操作的机体发动必杀技，在 2 架机体在场的情况下 BP 累积到 5 的话就能够发动协力必杀技。

和通常战斗一样，机甲兵战的敌人也有破防槽的设定，将敌人破防之后它的所有部位都会变成可以发动追击等攻击的弱点。

在游戏里一些不驾驶机体的队友就会作为协助人员参战，轮到他们的回合时就能够使用每人特有的 EX 魔法来对敌人进行攻击或者是给我方机体使用有增幅效果的魔法。

EX宝玉 EXオ-ブ

在学校的格纳库或者是演习地里能够合成给机体装备的 EX 宝玉。EX 宝玉的效果是针对我方出战的所有机体，所以不必像给角色使用的回路那样需要频繁地进行更改。

随着主线的进行，可以合成的 EX 宝玉等级也就越高，机体能力的提升幅度也越高。

流程攻略

序 変わる世界 ～暗の底から～

●序章的可操作角色为エステル、ヨシュア、ロイド、艾莉和レン，可以使用キ-ア的号令，高难度下ロイド的自身强化战技消除负面效果的性能格外好用。

●来到休息点后面的区域后触发战斗，只是教学用的杂兵级别敌人，如果想要拿白金的话别忘了调查敌人的资料。

●前进至外郭触发强制战斗，进入战术连结的教学。

●再次来到下层中枢后走上楼梯继续触发教学战，必须要使用1次S战技才能继续战斗。

●乘上升降梯来到上层中枢触发强制战斗，继续向前走可以看到休息点，来到最深处触发BOSS战。

宝箱

オルキスタワ-·下层中枢	①ティア·オルの药；②EPチャ-ジIV；③ブレイブソウル
オルキスタワ-·下层外郭	①アセラスの药·改
オルキスタワ-·上层中枢	①ゼラムパウダ-；②精灵香

BOSS 根源のマリアベル、黑のアルベリヒ、クレア少佐

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

战斗目标是把敌人的 HP 下降到一定程度，マリアベル和克蕾雅是减至八成左右，阿尔贝利希是两成。

先把输出集中在マリアベル和克蕾雅身上，等她们的 HP 将至要求的程度之后就会退出战斗，然后慢慢和阿尔贝利希磨就好了。阿尔贝利希会使用吸收 CP 的战技，所以在前方进行输出的队员要确保好 CP 剩余量。

□8/1

●前往クルト的房间敲门后没有人回应，来到1楼的锻炼室触发剧情，クルト入队。

●在宿舍2楼的各个房间和同学们对话都有小剧情。

●来到宿舍3楼リィン的房间触发剧情。

●自动来到魔女之里艾林，和分散四处的旧VII班成员对话，之后自动触发剧情。

〇书籍：《帝国时报·第1号》（万屋《レムリック》）

〇人物笔记解锁：新旧VII班和ランディ、罗赛莉亚的项目。

ラウラ：①丧失感（主线）

ユウナ：①决意（主线）

●回到罗赛莉亚的工作室里触发剧情。

第 I 部 VII组の试练

□8/2

●开始攻略サングラ-ル迷宫给学生们做复健，队伍角色为ユウナ、クルト、アルティナ和ランディ。

●按照系统要求将核心回路安装在导力器上，一路前进触发战斗教学，途中会解锁ランディ的号令。

●来到最深处会有休息点，继续前进触发BOSS战。

〇人物笔记：

ランディ：①スパルダ特训（主线）

宝箱

サングラ-ル迷宫·第一相	①ティアラの药×1、EPチャ-ジII×1、アセラスのクスル×1；②シルバ-チェイン；③7属性耀晶石碎片×50；④HP2；⑤精灵香；⑥身代わりマペット

BOSS 绯のロ-ゼリア

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

战斗要求是将罗赛莉亚的 HP 削减至一半以下，罗赛莉亚的失衡槽很难削，建议做好长期战的心理准备。当她的 HP 削减至一半以下状态时就会进入全攻击免疫状态，之后就会发动 S 战技，S 战技过后如果我方人员有人生存到最后的话 AP+3。

□8/7

●新VII班成员都换上新装，队伍等级提升至50级。

●在村子中央和ユ-クレス对话获得钓竿、钓鱼手册和5个钓饵。根据钓到的鱼种类去和万屋《レムリック》的オ-ロイ老人汇报可以获得特典。

〇在药师宅和魔女アウラ对话获得ブレイブソ-ド。

●前往炼成工房《ガンドルフ》和ガンドルフ对话，开启强化结晶孔的功能。剧情后可以给队伍成员装备副核心回路了。

●前往宿酒场《月影亭》和ライザ对话获得料理手册，以后可以收集食谱来制作料理。

〇村子里的钓鱼点：カサギン、カルプ、スノ-シュラブ、カンジェ-ロ

〇书籍：《3と9·第1卷》（占い师宅的シギュン）、《帝国时报·第2号》（万屋《レムリック》）

●来到广场前调查传送石前往魔の森，从南方的传送石来到魔の森·南，从这里会开始出现敌人。

●来到尽头爬上爬梯来到尽头调查传送石进入イストミア大森林。



宝箱

魔の森·南	①シャイングラス；②パワ-ポ-ション×1、シ-ルドポ-ション×1、マインドポ-ション×1；③7属性耀晶石碎片×50；④ソウルブラ-R

●走出洞穴触发剧情，附近有特殊的休息点。

●来到出口前触发剧情，解锁委托系统。

●继续前进进入西サザ-ランド街道。



委托

委托名称	AP	内容	奖励
イストミア大森林の手配魔兽	3	打倒イストミア大森林的魔兽“グレイ-ド·ザン·ス-”	2000米拉、Yブラウンヘア·ランディ

宝箱

イストミア大森林	①フォ-スシ-ル；②とれたて卵×5、新鲜ミルク×5、熟成チ-ズ×5；③Uマテリアル×5；④キュリアR

●街道里的杂兵也会受到上位属性发动的影响。

●向东边前进进入セントア-ク·住宅街。

宝箱

西サザ-ランド街道	①ティアラの药×1、EPチャ-ジII×1、アセラスの药×1；②グリ-ンペンデュラム；③7属性耀晶石碎片×50

○在アパルトメント《ルナクレスト》2楼的公会暂用支部房间的床上睡觉可以回复CP。

○在《チェンバ-ス工房》可以购买到核心回路“メビウス”。

●前往カフェ·宿泊《エイプリル》靠近柜台触发剧情。

●前往贵族街的侯爵府前触发剧情。

●前往圣堂广场的セントア-ク大圣堂。

○料理：熏风ミルフィ-ユ（カフェ·宿泊《エイプリル》）

○书籍：《传说の选ばれし者·上卷》（百货店《アルビオンガ-デン》的古书·杂货《エルヌ-ル书房》）

●全部逛完后回到アパルトメント《ルナクレスト》2楼的公会暂用支部触发剧情。

○人物笔记解锁：カイリ。

○来到北サザ-ランド街道①可以触发小剧情。

●前往南サザ-ランド街道①，往南走进入旧演习地触发BOSS战。

○南サザ-ランド街道①钓鱼点：レッドパ-チ

BOSS 魔煌兵シグルヘイム

失衡倾向：刚>斩=突>射

魔法属性推荐：火>幻>水=风=时

优先将其打至失衡后一口气攻击即可，HP削减至接近0后触发剧情，解锁机甲兵召唤系统。

●来到南サザ-ランド街道②中央触发试练宝箱的剧情，完成试练宝箱后可以强化特定角色的号令。

●继续前进来到パルム。

宝箱

南サザ-ランド街道①	①フレッシュハ-ブ×5、しゃっきり玉ねぎ×5、ほっくりポテト×5；②フレズR；③ファイアボルトR；④Uマテリアル×5
南サザ-ランド街道②	①ア-スグロウR；②ブル-ペンデュラム；③7属性耀晶石碎片×50；④试练宝箱：ユウナ&クルト。（ユウナ的号令强化）

委托

委托名称	AP	内容	奖励
代替药の材料集め	4	在パルム礼拜堂和ホビンズ教区长对话接受委托。首先前往セントア-ク百货店《アルビオンガ-デン》的食材店《ステリ-ファ-ム》和店员对话，然后前往西サザ-ランド街道拿到ニジアカネ。去セントア-ク大圣堂的ラムゼン大司教处拿到キュアハ-ブ，最后回来报告	2000米拉、ティアラの药×3、治疗

●来到道场前触发剧情。

○人物笔记解锁：レックス。

●前往村子广场触发剧情。

○人物笔记解锁：パブロ。

●和パブロ对话解锁VM。

○VM卡片：ダルンダラ（杂货·仕立て屋《ジェロ-ム》的パブロ）

●这时候可以从アグリア旧道前去龙灵窟，进入到休息处触发支线。

○书籍：《3と9·第2卷》（宿酒场《白の小道亭》的レイクロ-ドII世）

委托

委托名称	AP	内容	奖励
龙灵窟の攻略	4	探索龙灵窟，中间会出现需要按开关来调整通路的机关，看着地图来调整通路方向即可，来到最深处的祭坛打败BOSS	2000米拉

宝箱

アグリア旧道	①ひんやりベルト；②毒の刃；③7属性耀晶石碎片×50；④スタ-ベリ-×5、にがトマト×5、ハニ-シロップ×5；⑤エアストライクR
龙灵窟	①ベオウルフ（核心回路）；②Uマテリアル×5；③ふわふわスト-ル；④7属性耀晶石碎片×50；⑤ネメシスアロ-R；⑥试练宝箱：リィン&クロウ。（リィン的号令闪光阵《黄龙》强化）

●穿过パルム间道来到タイタス门。

宝箱

パルム间道①	①Uマテリアル×5；②アクアブリ-ドR；③ティアラの药×1、EPチャ-ジII×1、アセラスの药×1；④7属性耀晶石碎片×50；⑤试练宝箱：アルティナ&ユウナ。（アルティナ的号令强化）
パルム间道②	①パワ-ポ-ション×1、シ-ルドポ-ション×1、マインドポ-ション×1；②ホ-リ-スフィア；③キュリアの药×3、S-タブレット×3；④粗挽き岩盐×5、千万五壳×5、百药精酒×5；⑤ゴルドスフィアR。

●抵达タイタス门后开启拍摄照片系统。

○照片：タイタス门右边栏杆前。

○和アルベ-ル对话后就能在这片地区骑马了。

●进入休息所，和アントン对话

○料理：“浓厚チ-ズドリア”（タイタス门·休息所）。

○解锁人物笔记：マルガリ-タ

●返回到パルム间道①，从西南方进入ハ-メル废道。

○钓鱼：ティガアロ-ナ（ハ-メル废道①）

●进入ハ-メル废道②触发强制战斗，对手是比地图杂兵略强的小BOSS级别魔物，失衡最有效的是斩与刚，属性弱点为水，异常状态有效率最高的是毒、石化与炎伤。

○解锁人物笔记：タチアナ

●继续前进，经过休息点来到ハ-メル废村。



宝箱

ハ-メル废道①	①妨害1；②ブレイブシ-ド；③オレンジケ-プ；④精灵香；⑤セイントフォ-スR
ハ-メル废道②	①リペアスト-ン×1、ライズスト-ン×1、ブレイブスト-ン×1、リザレクトスト-ン×1；②7属性耀晶石碎片×50；③ゼラムパウダ-；④ウォリア-ゲインR

●靠近アッシュ触发强制战斗，接下来会是三连战。

BOSS ギルバ-ト

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

アッシュ参战。

和基尔巴特同时出现的还有 2 个猎兵与 2 头训练魔兽，不过战斗难度不高，考虑到下一战还要面对 3 大 BOSS，建议温存一下 BP 与 CP。

BOSS ルトガ-、ゼノ、レオニダス

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

AP 要求为在 35 回合内将三人的 HP 各削减至一半，三人都达成条件的话 AP+5。

普通难度以下的话建议是直接调查完敌人之后发动ランディ的号令来一口气削掉敌人的体力，HP 削到所要求的程度后泽诺等人就会退场，最后会剩下路嘉一人，只要小心别被路嘉回避反击就行了。

BOSS 紫の骑神ゼクト-ル

把对方的 HP 削减至一半以下便能结束战斗。

通常状态：攻击身体（ボディ）。

把剑拿得像枪一样地进行蓄力时：攻击头部（ヘッド），这个蓄力是全体攻击，建议用战技解除驱动。

右手水平握剑时：攻击手臂（ア-ム）。

□8/9

●这时候可以将各种笔记里收集到的情报汇报给主计科来换取奖励了。

〇人物笔记：

アッシュ：①落とし前（主线获得）

〇VM卡片：レキュ-×3（ロゼのアトリエ的エリオット）；マ-ム×3、ブリックス×3、ウォ-ル×3、ファイタ-、シスタ-（以上都在万屋《レムリック》能购买）

●在长椅上和アッシュ对话。

●来到万屋《レムリック》触发与ジンゴ对话触发剧情，之后在万屋就能使用交换屋的功能了。这里推荐各位马上去换一个“月镜”回路，之后就不用担心会在地图上看漏宝箱了。

〇人物笔记：

ジンゴ：①エリン支店

●前往炼成工房《ガンドルフ》和ガンドルフ对话，能够给学生们所驾驶的机甲兵安装骑神用的宝珠了。

●前往传送石的位置触发剧情，这时候可以攻略サングラ-ル迷宫·第二相，追加新的敌人与BOSS，只要把迷宫门口的装置切换至“第二相～……”就能开始攻略。

宝箱

サングラ-ル迷宫·第二相	①Uマテリアル×5；②パワ-ポ-ション×1、シ-ルドポ-ション×1、マインドポ-ション×1；③キュリアの药×5、S-タブレット×5；④7属性耀晶石碎片×50；⑤フォルトゥナR；⑥イエロ-ペンデュラム

委托

委托名称	AP	内容	奖励
月影亭の魔女のス-プ	4	在宿酒场《月影亭》和ライザ对话接受委托，前往サングラ-ル迷宫·第二相，在迷宫里打杂兵就会偶尔掉落“マンドレイク”，收集到1个带回来给ライザ就行了	2500米拉、丹精、可以让ライザ制作魔法料理

●事情做完后返回房间里休息。

□8/10

〇书籍：《帝国时报·第3号》（万屋《レムリック》）

●去药师宅和魔女アウラ对话可以拿到精灵香。

●前往魔の森，从东北边的传送石传送，在旧VII班成员里选择一位加入队伍中。

〇钓鱼：ロック（魔の森·北）

●来到魔の森·北尽头的传送石进入ラマ-ル州的エイボン丘陵。



宝箱

魔の森·北	①フォルテR；②烟り玉×5、バトルスコ-プ×5；③ティアラの药×1、EPチャ-ジII×1、アセラスの药×1；④恶梦の刃

●从エイボン丘陵北边来到街道ミルサンテ间道①，朝着东北方向前进来到ミルサンテ。

宝箱

エイボン丘陵	①コ-ラルブレス；②Uマテリアル×5；③とれたて卵×5、新鲜ミルク×5、熟成チ-ズ×5；④试练宝箱：クルト&アルティナ。（クルト的号令强化）；⑤ベノムフレイムR
ミルサンテ间道①	①7属性耀晶石碎片×50；②プリズムケ-プ

●进入土产·工房《ディアナ》2楼和ディアナ对话触发剧情。

〇在土产·工房《ディアナ》可以买到核心回路“ゴ-ズ”。

〇书籍：《さよならを言えたら·上卷》（土产·工房《ディアナ》）

〇照片：湖畔の宿《白桦亭》露天就餐区。

●进入湖畔の宿《白桦亭》的前台触发剧情。

〇人物笔记解锁：シドニ-

●触发完两处剧情后离开屋子来到外面自动进行剧情。

〇人物笔记解锁：黑いドレスの女性

〇和ディアナ对话有小剧情，进入ガラ湖周游道的下层有小剧情，发现月灵窟。

〇钓鱼：スカイギル（ガラ湖周游道）

宝箱

ガラ湖周游道	①破灵の牙II

委托

委托名称	AP	内容	奖励
月灵窟の攻略	2	进入月灵窟进行探索。月灵窟不是迷宫，进入最深处触发剧情后会马上进入BOSS战，BOSS失衡属性比较有用的是刚与射，魔法则是火属性	3000米拉

●从ミルサンテ间道前往ラクウェル。

宝箱

ミルサンテ间道①	①クロノドライブR；②混乱の刃；③フレッシュハ-ブ×5、しゃっきり玉ねぎ×5、ほっくりポテト×5
ミルサンテ间道②	①アイヴィネイルR；②Uマテリアル×5；③キュリアの药×5、S-タブレット×5；④试练宝箱：リィン&エリオット&マキアス&サラ（リィン的号令防御阵《铁心》改强化）

○书籍：《3と9·第3卷》（カジノ《アリ-シャ》2楼的マ-ジョリ-）

●分别前往パブ·食堂《デッケン》、バ-·宿泊《ハ-ミット》和ラクウェル礼拜堂触发剧情。

○料理：热々ミ-トスパゲティ（パブ·食堂《デッケン》）

○解锁人物笔记：マヤ（主线）、ヒュ-ゴ（主线）、ヴィンセント（主线）

レックス：①旧VII组の同窗生

○VM卡片：ディ·アルマ（ラクウェル礼拜堂的シスタ-·オルファ）

○前往《リバティ-ハイツ》2楼尽头的房间有小剧情。

委托

委托名称	AP	内容	奖励
トラブルの收拾	3+2	在ラクウェル喷水池旁边和新兵クリス对话接受委托，前往カジノ《アリ-シャ》和プジョ-对话，然后前往剧院门口和リドナ-对话，最后去パブ·食堂《デッケン》和新兵スタン对话。前往ミルサンテ的湖畔の宿《白桦亭》和前台的アルバン对话，拿到料理食谱“さくさくフィッシュパイ”，制作一份大成功料理“匠のスペシャルパイ”（AP+2），然后交给新兵スタン就行了	3000米拉、耀脉
北ラングドック峡谷道の手配魔兽	3	打倒北ラングドック峡谷道②的通缉魔兽	3000米拉

●事情都办完后往北边前往北ラングドック峡谷道，在北ラングドック峡谷道②的岔路口触发剧情，玖莱自然是没法去的，往右边走来到通往ラマ-ル旧道的桥前触发剧情。

○解锁人物笔记：グスタフ

○钓鱼：レインボウ（北ラングドック峡谷道②）

宝箱

北ラングドック峡谷道①	①ティアラの药×1、EPチャ-ジII×1、アセラスの药×1；②ティアラR
北ラングドック峡谷道②	①ラ·クレストR；②7属性耀晶石碎片×50；③オボロ（核心回路）

●进入ラマ-ル旧道①前往休息ロッジ《ノ-チェ》触发剧情。

○人物笔记解锁：エ-デル、金发の女性、薄茶发の女性

○料理：にがトマトピザ（休息ロッジ《ノ-チェ》）

○今后可以把料理手册里做出来的绝品料理给エ-デル，根据送的种类多少来获得不同的奖励。

○钓鱼：コブラヘド（ラマ-ル旧道①）

●从地图右边来到ラマ-ル旧道②，随后进入アルスタ-。

○照片：ラマ-ル旧道②可以仰望到葡萄田的位置。

宝箱

ラマ-ル旧道①	①Uマテリアル×5；②クロノブレイクR；③ブレイブシ-ド；④クリスタルエッジR
ラマ-ル旧道②	①スタ-ベリ-×5、にがトマト×5、ハニ-シロップ×5；②レキュリアR；③粗挽き岩盐×5、千万五壳×5、百药精酒×5

●进入アルスタ-后自动来到宿酒场《阳溜まり亭》。

○人物笔记解锁：サンディ

○和隔壁房间的マルセル对话有小剧情。

○和サンディ对话可以拿到アルスタ-リゾット×5。

●离开宿酒场开始寻找线索。

○和商店前的ミシュラン卿对话后可以在野外骑马了。

○来到北边的墓地有小剧情。

●分别前往蒸馏所《スタインロ-ゼ》和カイ·ティ-リア宅触发剧情。

○VM卡片：キュリア·ベル（カイ·ティ-リア宅的ティ-リア）

○在カイ·ティ-リア宅的书架可以阅读到《红曜石》以及前作的小说《不义的英雄》、《科尼与不可思议的博物馆》，不过不会记录在读书笔记里。

●从小镇东边的出口进入オスギリアス盆地。

宝箱

オスギリアス盆地	①试练宝箱：アッシュ&アルティナ（アッシュ的号令强化）；②封技の刃II；③リペアスト-ン×1、ライズスト-ン×1、ブレイブスト-ン×1、リザレクトスト-ン×1；④ゼラムパウダ-

●来到盆地底层触发BOSS战，由于接下来要同时面对4个BOSS级别的人物，所以建议首先把CP和BP攒满后再去触发剧情。

BOSS
セドリック皇太子、战鬼シャ-リィ、フリッツ、エイダ

失衡倾向：刚＝斩＝射＝突

魔法属性推荐：皆可

ミュゼ参战。

AP的条件是在40回合内将所有BOSS的HP都降至要求的程度，エイダ和フリッツ是全部（这两人的HP比较少），塞德里克和シャ-リィ是一半，如果有攻略オスギリアス盆地里的试练宝箱的话就能拥有升级后的アッシュ的号令，战斗难度能够获得一等程度上的缓解。达成条件后AP+3。

BOSS
绯の骑神テスタ=ロッサ

把对方的HP削减至一半以下便能结束战斗。

通常状态：攻击头部（ヘッド）。身体半蹲、左手向前伸进行蓄力时：攻击手臂（ア-ム）

剑放到腰部位置的站立蓄力姿势：攻击身体（ボディ）。

□8/13

●这次休息日是操作ユウナ。

●去眺望台上和ミュゼ对话。前往炼成工房《ガンドルフ》与アリサ和アルティナ对话。

○サングラ-ル迷宫第三相解锁。

○人物笔记解锁：エイダ、フリッツ、ミハイル少佐、オ-レリア将军

クルト：①“护る剑”として（主线）

ミュゼ：①VII组への复归（主线）

エマ：①お婆ちゃんのお世话（在ロゼのアトリエ和エマ或者罗赛莉亚对话）

○VM卡片：ブレイズ×3（宿酒场《月影亭》2楼的フィ-）

○和マキアス对话触发小剧情。

委托

委托名称	AP	内容	奖励
魔女の里の课外授业	3+2	前往药师宅和魔女アウラ对话接受委托，然后从新VII班成员里选一个作为搭档来一起上课。前三个问题的答案分别是“テニス”、“み-しぇ”、“《狮子战役》集结の时期に合わせたから”，第四个问题的答案根据搭档的不同而发生变化，クルト是“纺绩”、アルティナ是“ルセット”、ミュゼ是“绀碧の海都”，アッシュ是“アリ-シャ”，最后一个问题随便选答案	3500米拉、レキュリアの药×3

宝箱

サングラ-ル迷宫·第三相	①Uマテリアル×5；②クロノバ-ストR；③ティアラの药×1、EPチャ-ジII×1、アセラスの药×1；④ダ-クペンデュラム；⑤7属性耀晶石碎片×50；⑥试练宝箱：アッシュ&ミュゼ。（ミュゼ的号令强化）

□8/14

○在药师宅与魔女アウラ对话可以拿到守の雫×1、灵の雫×1。

●前往村子外的广场（从传送石右边的出口过去）触发剧情。在旧VII班成员里选择两位加入队伍中，其中一位需要选アリサ或者是ユ-シス这两人的其中一位。

●来到山猫号。这时候可以操作ユウナ在舰内走动。

●触发主线的对话：乔斯特、クルト&アッシュ、アルティナ&ミュゼ、旧VII班成员。对话完毕后自动进行剧情。这时候可以调整一下装备，剧情之后来到东クロスベル街道马上有一场BOSS战。

○解锁人物笔记：ジョセット

BOSS 魔煌兵ダイナゴラム

失衡倾向：刚＞斩＝突＞射

魔法属性推荐：风＞幻＞地＝火＝时

由于基本上BOSS的每次攻击都是全体范围，而且会被打飞一段距离，如果作战时要考虑站位问题的话需要小心应对。由于对方的失衡弱点是刚，所以建议以アルティナ和アッシュ作为主攻人员。

●在东クロスベル街道③离开小道触发剧情。

●前往东クロスベル街道②触发剧情后继续向前走来到东クロスベル街道①，在桥前触发剧情，进入クロウ斯贝尔。

○钓鱼：ノ-ブルカルプ（东クロスベル街道③）、エ-ゼル（东クロスベル街道②）

宝箱

东クロスベル街道③	①7属性耀晶石碎片×50
东クロスベル街道②	①とれたて卵×5、新鲜ミルク×5、熟成チ-ズ×5；②封魔の刃；③Uマテリアル×5；④土坛场マペット
东クロスベル街道①	①メルティライズR；②フレッシュハ-ブ×5、しゃっきり玉ねぎ×5、ほっくりポテト×5

□8/15

●主线要去的地方分别是：中央广场的オ-バルストア《ゲンテン》、港湾区的RFクロスベル支社ビル1F、西通り的ベ-カリ-《モルジュ》和クロスベル通信社·假编集部、欢乐街的アンティ-ク屋《イメルダ》和剧团《アルカンシェル》。

○VM卡片：バ-ド（龙老饭店的サンサン）

○料理：オ-ゼル流味噌面（面处《オ-ゼル》）、ミッドナイト·コ-ラ（ジャズバ-《ガランテ》）

○书籍：《帝国时报·第4号》（百货店《タイムズ》的杂货コ-ナ-《サザ-ク》）、《ココパンダ-物语·上卷》（百货店《タイムズ》的杂货コ-ナ-《サザ-ク》）、《3と9·第4卷》（カフェレストラン《ヴァンセット》的フロテ）

○オ-バルストア《ゲンテン》有卖核心回路“カッツェ”。

○人物笔记解锁：记者グレイス（主线）

○钓鱼：ラオドン（港湾区）、コバルトシザ-ズ（港湾区）

○可以把独自料理送给イメルダ，根据送的种类多少来获得不同奖励。

●逛完之后前往西通り的アパルトメント《ベルハイム》。

○人物笔记解锁：ルイゼ

●前往欢乐街，在赌场和老板对话触发剧情。

●从赌场1楼进入ジオフロントX区画。

●ジオフロントX区画需要用开关操纵升降梯来铺路前进，来到顶端的岔路口触发剧情。



宝箱

ジオフロントX区画①	①气绝の刃；②キュリアの药×5、S-タブレット×5；③アダマスシ-ルドR；④精灵香

○人物笔记解锁：ヨナ、シュリ

●剧情后继续前进来到ジオフロントX区画②，在出口前后就是小BOSS战，需要注意一下对方附带封技效果的攻击。

宝箱

ジオフロントX区画②	①7属性耀晶石碎片×50；②Uマテリアル×5；③ブル-アクセンションR

●剧情后自动返回特务支援课的大楼，前往中央广场的百货店《タイムズ》触发剧情。

委托

委托名称	AP	内容	奖励
国家总动员法のアンケ-ト	4	前往クロスベル通信社·假编集部和グレイス对话接受委托。内容是与NPC对话填调查问卷，对象分别是中央广场的ラルフ、リナリ-&ブル-ナ；欢乐街的客引きピム、アイリス、ラマンダ；东通り的アンネ、ロナルド；港湾区的ビショップ、オ-ゼル。全部问完后自动回去グレイス报告	4000米拉、斗魂ベルト

○人物笔记解锁：エリィ、エステル

记者グレイス：①（完成委托“国家总动员法のアンケ-ト”）

シュリ：①家主の归りを（西通り的アパルトメント《ヴィラ·レザン》3楼的女仆サミィ）

○在百货店《タイムズ》有小剧情。

●从驿前通り前往ウルスラ间道①岔路口右边的演习地迹，解锁ミュゼ的机甲兵召唤。

○可以在ARCUS II上玩小游戏“ポムっと”，游戏方式类似于《噗哟噗哟》，对战胜利能够获得Uマテリアル奖励，有时间可以多玩玩。

○人物笔记解锁：フレディ

○照片：ウルスラ间道②通往海边的楼梯旁边。

○钓鱼：フォレストギル（ウルスラ间道③）

委托

委托名称	AP	内容	奖励
星灵窟の攻略	4	进入ウルスラ间道②的星灵窟，打倒最深处的BOSS便算完成	4000米拉
ウルスラ间道の手配魔兽	3	打倒ウルスラ间道③的通缉魔兽	4000米拉、ゴ-ルドヘア·ミュゼ

宝箱

ウルスラ间道①	①睡眠の刃 II；②ラ·フォルテR；③ティアラの药×1、EPチャ-ジ II ×1、アセラスの药×1
ウルスラ间道②	①スタ-ベリ-×5、にがトマト×5、ハニ-シロップ×5；②防御3；③ホ-リ-ブレスR；④パワ-ポ-ション×1、シ-ルドポ-ション×1、マインドポ-ション×1
ウルスラ间道③	①アセラスR；②粗挽き岩盐×5、千万五壳×5、百药精酒×5；③破剑の牙；④Uマテリアル×5
星灵窟	①メガリスフォ-ルR；②7属性耀晶石碎片×50；③ブレイブシ-ド；④魔防3；④试练宝箱：リィン&エマ&ミュゼ&デュバリィ（リィン的号令绝唱阵《神乐》改强化）

●来到圣ウルスラ医科大学。

○料理：具泽山ハヤシライス（ビュッフェ&イン《レクチェ》）

○和大厅里的アルベ-ル对话，之后可以在クロウ斯贝尔周边骑马了。

●从楼顶前往特别栋触发剧情。

○人物笔记解锁：ヴァレリ-

●离开医科大学，从ウルスラ间道③另一边出口来到エルム湖湿地带。

○在大厅和アルベ-ル对话有小剧情。

●进入エルム湖湿地带向前走一段路

触发剧情，然后返回ウルスラ间道，剧情后自动来到圣ウルスラ医科大学。

○人物笔记解锁：スタ-ク

●调查快艇前往ミシュラム，出发后就不能去其他地方，所以要做好准备工作。

●前往ア-ケ-ド的《ホテル·デルフィニア》和ハガ-支配人对话，然后回到ア-ケ-ド。

○进入レイクピ-チ有小剧情。

●进入レストラン《フォルトゥナ》，靠近角落的餐桌触发剧情。



○人物笔记解锁：アラン准尉、ブリジット

●前往入口广场。

○照片：入口广场的咪西花圃。

○VM卡片：アップタイド（中央广场花圃旁边的咪西）

●接下来去各个游乐设施收集情报，分别是镜の城的“占いの间”、观览车和ホラ-コ-スタ-。

○人物笔记

ベリル：①“视えて”いる（主线）

●全部逛过后返回入口广场。

委托

委托名称	AP	内容	奖励
コリン君の搜索	3+2	在观览车前广场和ソフィア与ハロルド对话接受委托。首先去入口广场与マシュ-和MWLスタッフ对话，然后去ア-ケ-ド和カピラン与受付娘レミ-ナ对话，最后前往レイクピ-チ和コリン对话，选项选择“ホワイトスト-ン”，AP+2	4000米拉、フォ-スメダル

●办完事后从レイクビ - チ前往エルム潮湿地带②。

宝箱

エルム潮湿地带②	①ぽかぽかソックス；②リペアスト-ン×1、ライズスト-ン×1、ブレイブスト-ン×1、リザレクトスト-ン×1；③クレセントミラ-R；④ゼラムパウダ-

●来到最深处可以看到特殊休息点，继续前进触发 BOSS 战。

BOSS 道化师カンパネルラ、レクタ-少佐、死线のクル-ガ-

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

40 回合内将三人的 HP 削减至一半，成功后 AP+3。

开场后レクタ - 的号令会让我方成员处于无法使用号令并且 CP、EP 消费值加倍。配合アッシュ的号令来进行输出即可。

BOSS 魔煌骑兵ゾルゲ·剑、魔煌骑兵ゾルゲ·铳

魔煌骑兵ゾルゲ · 剑应对方法：

通常状态：攻击身体（ボディ）

蓄力状态：攻击手臂（ア - ム）

魔煌骑兵ゾルゲ · 铳应对方法：

通常状态：攻击手臂（ア - ム）

蓄力状态：攻击头部（ヘッド）

BOSS 金の骑神エル·プラド-

和之前的骑神战一样，将其 HP 削减至一半以下就能结束战斗。

通常时：攻击手臂（ア - ム）

左手稍微向前，右手握剑蓄力：攻击身体（ボディ）

两手垂直握剑蓄力：攻击头部（ヘッド），该蓄力会造成我方全体的高比例伤害，能打断的话就尽快出手。

断章 折れたる剑、そして——

□8/17

○人物笔记解锁：死线のクル-ガ-、レクタ-少佐、ヨシュア、レン、ロイド、キ-ア

●休息时间的操作角色为アルティナ。レン入队，战斗时可以使用キ-ア的号令。

●去万屋《レムリック》和アリサ与レン对话，在温泉前的长椅上与ユウナ和キ-ア对话。

○人物笔记：

レン：①ハッカ-《仔猫》（主线）

キ-ア：①作られた存在（主线）

アルティナ：①教官のペンダント（完成委托“ペンダントの修理”）

○サングラ-ル迷宫第四相解锁。这个迷宫是传送类的，进门时找在地上找如同六角形一样的圆形标志就行了，参考图案是入口右边门的地板图案。

○在宿酒场《月影亭》和ライザ对话可以拿到魔兽の肉、魔兽の壳、魔兽のゼラチン、魔兽の油脂、魔兽の粉末各3个。

○料理：スタ-ベリ-タルト（宿酒场《月影亭》）

○书籍：《传说の选ばれし者·中卷》（万屋《レムリック》）

○在药师宅和ユ-クレス对话可以拿到钓りエサ×5。

○VM卡片：フィフネル×3（温泉前的长椅上的キ-ア）

○在万屋《レムリック》和レン对话后就能和エステル玩“ポムっと”。

委托

委托名称	AP	内容	奖励
ペンダントの修理	4	在炼成工房《ガンドルフ》和エマ或者ガンドルフ对话接受委托。在魔の森·南第一个区域左上角调查闪光点可以找到“树精の泪”，在魔の森·北第一个区域途中的墙壁上闪光点可以找到“ロ-タスの茑”，剧情后委托完成	4500米拉、エリンのペンダント

宝箱

サングラ-ル迷宫·第四相	①驱动3；②Uマテリアル×5；③フレアバタフライR；④7属性耀晶石碎片×50；⑤EP3；⑥ブレイブシ-ド

●事情做完后回ロゼのアトリエ休息。

●剧情后操作角色变成リィン和セリ-ヌ，道具和装备与VII班共通。

BOSS ヘカトンケイル

失衡倾向：刚＞斩 = 射＞突

魔法属性推荐：水＞空＞火＞地 = 幻

开局就是 BOSS 战，不过リィン一直处于强化状态所以不用担心输出的问题。

セリ - ヌ没有 S 战技，以魔法攻击为主。能用的号令只有セリ - ヌ的，リィン的没法使用。

让セリ - ヌ负责在后方支援，然后リィン在前方进行输出，高难度下用セリ - ヌ的号令来抵消一些伤害就行了。



●黑の工房的攻略部分分为新旧VII班男生组、女生组和リィン三个部分组成。按下L2键可以调出切换队伍的菜单。本攻略按照A、B、C的顺序来进行。

○人物笔记

セリ-ヌ：①真祖の眷属としての姿

●在黑の工房·Aル-ト①尽头的休息点后面触发剧情然后自动切换到B组。

●黑の工房·Bル-ト①途中要爬通风管，前进到休息点后触发剧情开始BOSS战，首先是B组，然后自动转到A组。



BOSS OZミラ-ジュ·红

失衡倾向：刚＝斩＝射＝突

魔法属性推荐：皆可

由于对方不吃任何状态变化，所以攻击以失衡和堆能力加成为主就行了。

需要注意的是HP见底后她们会进行自爆，在此之前将她们击败就行了。

BOSS OZミラ-ジュ·苍

失衡倾向：刚＝斩＝射＝突

魔法属性推荐：皆可

战法和前一战相同。

宝箱

黑の工房·Aル-ト①	①精灵香；②ブラックドレス；③回避3；④破坏3
黑の工房·Bル-ト①	①ティア·オルの药；②ヤクトガ-タ-；③ブル-クレスト；④行动力3

●战后自动切换到C组。中途的障壁可以直接挥刀砍掉。

宝箱

黑の工房·Cル-ト①	①HP3；②攻击3；③グリ-ンクレスト；④EPチャ-ジIV；⑤ダ-ククレスト；⑥移动3；⑦ゼラムパウダ-

●来到尽头可以看到休息点，继续前进触发剧情，クロウ和デュバリィ入队。

BOSS OZミラ-ジュ·苍、OZミラ-ジュ·红

失衡倾向：刚＝斩＝射＝突

魔法属性推荐：皆可

战法和之前相同。活用クロウ与セリ-ヌ的号令来积极转换攻防即可。



○人物笔记解锁：神速のデュバリィ、クロウ

●战后自动切换到B组，黑の工房·Bル-ト②最后的门扉需要找开关来打开，开关在另一扇门的尽头。开门后继续前进可以看到休息点，继续前进触发剧情，然后自动转到A班。

○人物笔记解锁：铜のゲオルグ

●A班和C班也是一样的攻略路线，来到尽头触发剧情，然后是各队成员各来一场BOSS战，三战之后还有两场，第四场是只有新VII班成员的战斗，所以要记得给他们配好装备。

○人物笔记解锁：红のロスヴァイセ



宝箱

黑の工房·Bル-ト②	①ダ-クメイル；②命中3；③省EP3；④龙神香
黑の工房·Aル-ト②	①ナハトヒ-ル；②イエロ-クレスト；③ゼラムカプセル；④精神3
黑の工房·Cル-ト②	①必杀3；②アセラスの药·改；③レッドクレスト；④ブレイブソウル

BOSS 红のロスヴァイセ

失衡倾向：刚＝斩＝射＝突

魔法属性推荐：皆可

由于异常状态的耐性并不算太高，所以可以使用附加气绝或者冻结状态的战技或魔法来磨，让アリサ担任后卫来进行辅助。HP减少至一半以下后会进入高扬状态，不尽快让她失衡的话就会在下一回合使用S战技。

BOSS 铜のゲオルグ

失衡倾向：刚＝斩＝射＝突

魔法属性推荐：皆可

优先把场上两个机械杂兵干掉，之后ゲオルグ还会继续召唤，召唤后使用サラ的鸣神迅速解决掉。当ゲオルグ进入高扬状态之后会使用高伤害的范围技，由于B班的回复役比较少，所以在回复时如果来不及使用エリオット的话就用ガイウス的号令（带回复80%HP效果）也是不错的选择。

BOSS 魔人マクバ-ン、刚毅のアイネス、魔弓のエンネア

失衡倾向：刚＝斩＝射＝突

魔法属性推荐：皆可

战胜条件是把三人的HP都削减至一半。

マクバ-ン开局就会进入高扬状态，如果在他的下一回合之前无法阻止高扬状态的话就使用セリ-ヌ的号令来抵消一部分伤害，然后使用セリ-ヌ的战技来解除被マクバ-ン的S战技附上的特殊状态，否则HP吃不消。此外魔弓のエンネア还会使用将我方HP削减至只剩下200的魔法，所以建议优先解决。

BOSS ？？？

失衡倾向：刚＝斩＝射＝突

魔法属性推荐：皆可

参战成员只有新VII班，对方的攻击力很高，千万别大意。BOSS的HP在三成以下时会使用S战技，由于是大范围的高伤害招式，所以可以使用アルティナ的战技来防御。输出的话主要交由アッシュ的号令来解决。

BOSS オズボ-ン宰相、钢のアリアンロ-ド

失衡倾向：刚＝斩＝射＝突

魔法属性推荐：皆可

リィン加入新Ⅶ班这一组参战。

将两人的 HP 同时削减至规定量以下的话 AP+10，如果只打败了单个角色的话 AP+5。

也许是为了照顾连战到现在的玩家，这次的两位 BOSS 不会使用 S 战技，不过攻击力依然是数一数二的水准。

想要完成 AP 条件的话首先集中精力来削奥斯本的 HP，如果这时候拿到了回路“孤剑”的话就让リィン装上，把两人的 HP 削到距离要求的数值还有三分之一的程度时再配合アッシュ的号令来使用リィン的 S 战技。



□8/19

〇人物笔记解锁：深渊のクロチルダ、アガット、トマス、ロジ-ヌ

リィン：①真なる贽（主线）

ミリアム：①起きてリィン！（主线）

ジョゼット：①山猫号を驱って（主线）

●去ロゼのアトリエ2楼与エマ、薇塔、セリ-ヌ对话。

●在高台上与アリサ、乔斯特和ジンゴ对话。

●在宿酒场《月影亭》和两桌的人对话。

●在温泉入口前长椅与マキアス、ユ-シス和エリオット对话。

●在万屋《レムリック》和ガイウス、汤玛斯与ロジ-ヌ对话。

●前往村子广场调查瓦利玛和剑。

〇人物笔记

深渊のクロチルダ①：变われない景色（主线）

トマス①：禁书コレクタ-（主线）

〇进入温泉有小剧情。

〇在药师宅和魔女アウラ对话可以拿到命の雫、力の雫、魔の雫各1个。

〇VM卡片：レデュ-ス×3（ロゼのアトリエ2楼的罗赛莉亚）

●事情办完后前往广场靠近山猫号选择出发。

●自动来到梅尔卡瓦，和所有人都对话之后触发剧情。

〇人物笔记

ガイウス：①受け继いだ舰（主线）

ユウナ：②2年越しの（主线）

〇VM卡片：ナイト（梅尔卡瓦舰内的ラウラ）

〇和マキアス对话后可以和他玩“ポムっと”了。

〇书籍：《帝国时报·第5号》（梅尔卡瓦《メルカバ补给所》）

〇如果之前完成了制作项链的委托的话，和アルティナ对话可以拿到“エリンのペンダント”。

●前往浴室调查洗脸池触发剧情，和ガイウス对话抵达ブリオニア岛。

〇钓鱼：ブルマリ-ナ（ブリオニア岛海边）、エレカントゥス（ブリオニア岛瀑布）、ディオドン（ブリオニア岛海边小屋的码头）

〇照片：ブリオニア岛瀑布对面的高台



〇从海滩左边的小道上去来到巨像前可以触发小剧情。

●从海滩右边的路前进到途中触发战斗，解锁リィン的“鬼气解放”，继续前进来到阳灵窟。

〇到海边小屋休息可以回复CP。

宝箱

ブリオニア岛	①エアリアルダストR；②试练宝箱：ラウラ&フィ-。（フィ-的号令强化）；③リペアスト-ン×1、ライズスト-ン×1、ブレイブスト-ン×1、リザレクトスト-ン×1；④试练宝箱：リィン&ユウナ。（リィン的号令防御阵《铁心》强化）；⑤7属性耀晶石碎片×100；⑥冻结の刃 II

●进入阳灵窟，走过休息点后是BOSS战。

BOSS クロウ、神速のデュバリィ

失衡倾向：刚＝斩＝射＝突

魔法属性推荐：皆可

リィン强制参战，然后从队伍里选 3 个队友一起参战。

优先解决速度比较快的デュバリィ，クロウ的话需要小心他的 S 战技，中招的话我方会在一定回合内无法使用战术连结。

BOSS 苍の骑神オルディ-ネ

通常状态：攻击手臂（ア-ム）

左手双刃剑放身后蓄力：攻击头部（ヘッド）

左手双刃剑放身前蓄力：攻击手臂（ア-ム）

□8/20

●开启舰内的委托系统。标注了“准必须”的委托是只需要完成1个就能继续主线的，当然，想要章节评价为S的话建议还是全都做了比较好。

●强制入队人员为アルティナ，然后另外选4个人跟着一起。之后和ロジ-ヌ对话可以再次编辑队伍。

●和クロウ对话触发剧情。クロウ和ユウナ一样能够使用R2键来切换战斗模式了。

●解锁羁绊事件：一周目的羁绊点数为3点（做委托的话能增加1点），可以进行羁绊事件的角色有：フィ-（有人物笔记）、アルティナ、デュバリィ、ミュゼ、クロウ。

〇人物笔记

クロウ：①再びⅦ组として（主线）

神速のデュバリィ：①客将として（主线）

ロジ-ヌ：①舰长代理（和舰长座位和ロジ-ヌ对话2次）

フィ-：①妖精の名に赌けて（羁绊事件）

フレディ：①食材の猎人（完成委托“超稀少食材の回收”）

カイリ：①药学の知识（在パルム的パルム礼拜堂与カイリ对话）

ヒュ-ゴ：①部下の暴走（完成委托“徵兵家族支援基金について”）

〇和ユウナ对话，可以和她玩“ポムっと”了。

〇在餐厅里的ユウナ对战VM胜利的话能获得命の雫、力の雫、守の雫、魔の雫、灵の雫各3个。

〇在《メルカバ工房》可以买到核心回路“パンドラ”。

〇解锁ブリオニア岛全岛地图，可以去回收一下宝箱。

〇在街道探索的时候可以骑马了。

〇带着クロウ和デュバリィ在エリン泡温泉有小剧情。

〇在ブリオニア岛的小屋和アナベル对话后ブリオニア岛出现新的钓鱼点。

〇钓鱼：スノ-ホワイト（ブリオニア岛中央瀑布后的钓鱼点，和アナベル对话后出现）

〇VM卡片：シ-フ、ウィッチ（隐れ里エリン的万屋《レムリック》）、ギア·ブロ（パルム的アントン）

〇照片：ブリオニア岛通往巨大石像的中间高台

〇料理：ホワイトリゾット（パルム的宿酒场《白の小道亭》）

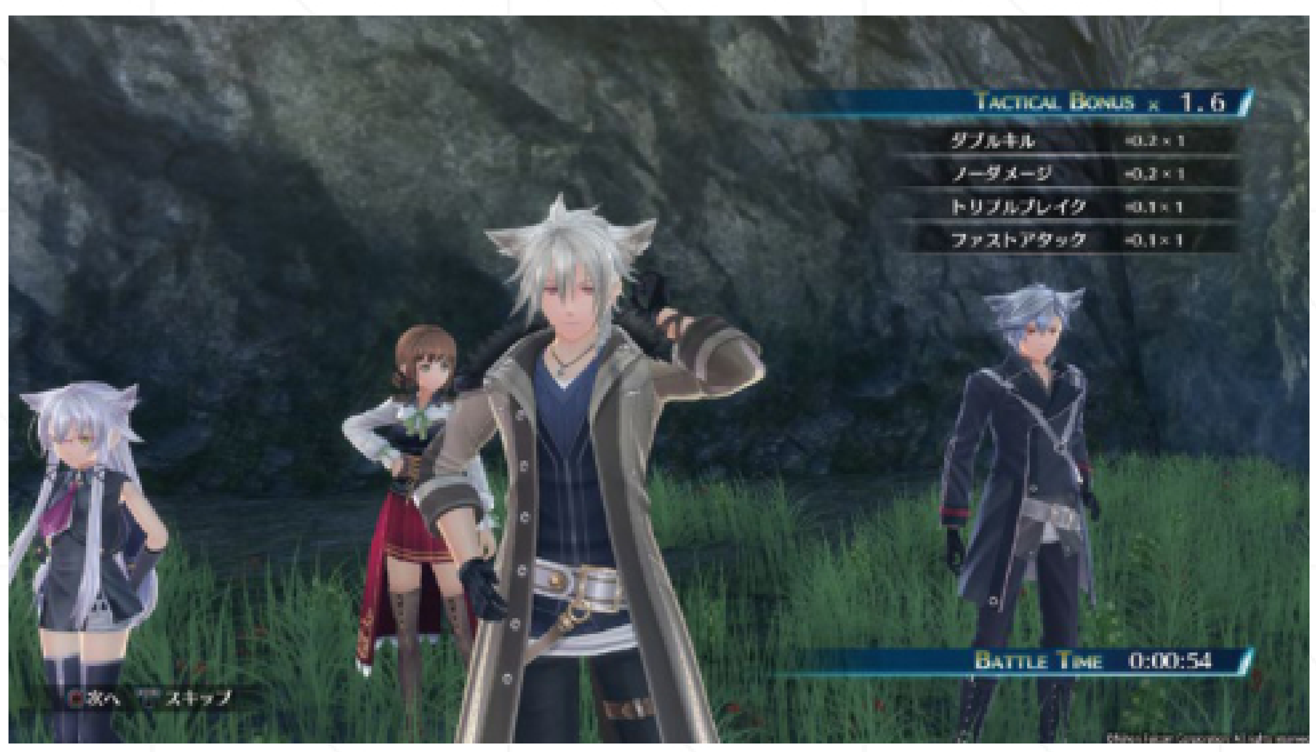
〇送给同伴的礼物：

玛瑙のタイピン&カフス（パルム的イリスの土产屋）

〇失落魔法：

①ブリオニア岛东边的レグス=ザミエル，掉落失落魔法“リアノ-ン·キス”。

②魔の森入口北边的フォルネリアス，掉落失落魔法“アイシクル·メテオ”。



委托

委托名称	AP	内容	奖励
徴兵家族支援基金について（准必须）	4	前往パルム的元締め宅和ガラ-ト元締め对话接受委托。去杂货·仕立て屋《ジェロ-ム》和タチアナ等人对话，然后去下方的民家与シ-ラ对话，最后去上方和帝都宪兵对话。前往南サザ-ランド街道②，来到桥前触发战斗	5000米拉、悪梦の刃Ⅱ
超稀少食材の回收（准必须）	4	前往タイタス门的休息所和オ-ウィッド对话接受委托，首先前往パルム间道①，在东南的高台上调查闪光点拿到第1块龙涎香，然后去パルム间道②，在钓鱼点附近调查闪光点拿到第2块龙涎香。前往アグリア旧道，前往右边的高台触发剧情	5000米拉、魔兽の肉×10、魔兽の壳×10、魔兽のゼラチン×10、魔兽の油脂×10、魔兽の粉末×10，和フレディ对话后他也能制作魔法料理了
パルム间道の手配魔兽	3	打倒パルム间道的通缉魔兽	5000米拉、羁绊点数+1

宝箱

ブリオニア岛	①试练宝箱：ユ-シス&マキアス。（ユ-シス的号令强化）；②ティアラの药×1、EPチャ-ジⅡ×1、アセラスの药×1；③ブロンドヘア·デュバリィ；④试练宝箱：リィン&クルト。（リィン的号令突击阵《烈火》强化）；⑤カルバリ-エッジR

●完成1个准必须的委托后返回梅尔卡瓦触发剧情，和ロジ-ヌ对话选择“潜入作战を开始する”。

●队伍固定成员为リィン、マキアス、クロウ、ミュゼ、アッシュ，剩下2人玩家可以自选。

□8/21

●离开旧演习地来到西ラマ-ル街道②，前往西ラマ-ル街道①。

○来到西ラマ-ル街道①时可以绕路去ジュノ-海上要塞，在桥前触发小剧情。

●靠近オルディス触发剧情，然后进入オルディス。

宝箱

西ラマ-ル街道②	①破脚の牙Ⅲ；②とれたて卵×5、新鲜ミルク×5、熟成チ-ズ×5；③试练宝箱：リィン&アルティナ（リィン的号令《绝唱阵》神乐强化）；④7属性耀晶石碎片×100
西ラマ-ル街道①	①Uマテリアル×5；②エクスクルセイドR；③フレッシュハ-ブ×5、しゃっきり玉ねぎ×5、ほっくりポテト×5；④试练宝箱：アッシュ&クルト&エマ&サラ（アッシュ的号令强化）



●进入オルディス后可以先去做收集和委托。

○人物笔记解锁：レオノ-ラ

ヴィンセント：①苦难を越えて（完成委托“リヴィエラコ-トの苦难”）

マルガリ-タ：①恋人（完成委托“リヴィエラコ-トの苦难”）

○料理：ほろ苦トマトジェラ-ト（アイス屋ジャクリ-ン）、潮风ブイヤベ-ス（宿酒场《海风亭》）

○书籍：《さよならを言えたら·中卷》（クライストモ-ル的《マニスタ-书房》）、《3と9·第5卷》（港湾区的船员バサ-ニ）

○礼物：サイファ-グラフ（《クライストモ-ル》2楼的《RFストア》）、碧风のアンクレット（北通り的《シュトラウス工房》）、シュバリエグロ-ブ（完成委托后的《リヴィエラコ-ト》）



○VM卡片：ダ-ブス（完成委托“リヴィエラコ-トの苦难”后的ヴィンセント）

○钓鱼：ピンクエ-ゼル（オルディス·港湾区）

○可以将珍妙料理交给マルガリ-タ，根据种类来获得各种奖励。

○在北通り的イグレット伯爵邸前有小剧情。

委托

委托名称	AP	内容	奖励
リヴィエラコ-トの苦难	4	进入商业地区的《リヴィエラコ-ト》触发剧情接受委托。在店内调查收银台、和カ-ポ对话、调查入口旁边的窗子，最后去调查桌子。剧情后前往贵族街的邸宅和执事オリバ-对话，然后去北通り和グリシ-ヌ对话，接着去《クライストモ-ル》和ハ-マン对话	5000米拉、ホ-リ-シンボル、能够使用港湾区的《リヴィエラコ-ト》

●前往北通り的《シュトラウス工房》和シュトラウス对话。

●在贵族街的オルディス大圣堂前触发剧情。

●到港湾区触发剧情，然后前往船员酒场《ミランダ》。

●收集完情报后前往北通り的宿酒场《海风亭》。

●做完所有收集之后从港湾区进入地下水道。

●在オルディス地下水道里需要找开关来调整水位前进，如果想要拿完宝箱的话，建议先绕绕路回收其他需要走低水位的地方的宝箱们再去操作开关。走过休息点后触发一场BOSS战。

宝箱

オルディス地下水道①	①すっきりバンダナ；②7属性耀晶石碎片×100；③ブレイブシ-ド；④ガリオンフォ-トR

BOSS
卫士队员×2、卫士队员×2

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

基本是人型的BOSS，而且SPD比较高，在蓄力和咏唱魔法的时候立刻用战技来打断，等到他们的HP被削到一定程度后直接放S战技一口气解决。

●继续前进来到オルディス地下水道②，这里的集装箱需要用攻击属性“刚”的角色来打碎。

○在拉开水闸后从入口右边的道路一路前进来到门前可以触发小对话。

●从入口正前方一路直线前往公爵家城馆。

宝箱

オルディス地下水道②	①精灵香；②ティアラルR；③试练宝箱：マキアス&クロウ（マキアス的号令强化）；④ゼラムパウダ-；⑤暗暗の刃Ⅱ

●进入公爵家城馆后就是BOSS战。

●骑神战里クロウ强制出战，剩下的就在アッシュ与ミュゼ之中选一个（如果自选队员里有クルト和ユウナ的话他们也能出战），考虑到ミュゼ的EX魔法有全员回复，所以建议让她专门负责辅助。

BOSS
エンゲルス大尉、TMP队员×5

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

因为所有人都用导力枪，所以远程也并不安全，直接配合リィン的号令“闪光阵《黄龙》改”来用范围类战技速战速决，因为队员都会使用回复魔法（基本都是给大尉用），为了不夜长梦多，就尽快用解除驱动类的战技将他们打断。

BOSS
魔煌骑兵ゾルゲ·铳、魔煌骑兵メルギア·剑

优先解决会使用范围攻击的魔煌骑兵ゾルゲ·铳。

魔煌骑兵ゾルゲ·铳应对方法：

通常状态：攻击手臂（ア-ム）

蓄力状态：攻击头部（ヘッド）

魔煌骑兵メルギア·剑应对方法：

通常状态：攻击头部（ヘッド）

蓄力状态：攻击头部（ヘッド）

进行号令：攻击手臂（ア-ム）

〇人物笔记解锁：パトリック、フェリス

●进入飨应の间触发BOSS战。建议准备好防止即死状态的饰品。

BOSS
クレア少佐、红のロスヴァイセ

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

本战可以使用トワ的号令。

克蕾雅也能够使用战技，使用战技后我方成员的行动硬直会变成 2 倍，而且在号令期间无法发动我方的号令，所以建议使用附加心眼状态的魔法来尽可能地避开敌人攻击。同时还要小心克蕾雅的即死状态攻击。

当克蕾雅的 HP 减少至一半后会使用 S 战技，其效果是会在一定回合内让我方无法进行战术连结，如果无法避开的话就尽量先攒一些 BP 来之后使用号令。

□8/22

●剧情后アンゼリカ入队。这次的编队里アッシュ强制入队。

●解锁ラクウェル、アルスタ-、休憩ロッジ周边。和之前一样，完成其中一个准必须委托就能继续推进剧情。

●羁绊事件：一周目的羁绊点数为3点（做委托的话能增加1点），可以进行羁绊事件的角色有：セリ-ヌ、アッシュ、ユウナ、サラ、アリサ（有人物笔记）



〇人物笔记解锁：トワ、クレア少佐

マキアス：①亲子の气概（主线）

アンゼリカ：①ロスヴァイセの假面（主线）

アリサ：①封じ込めた想い（羁绊事件）

レオノ-ラ：①兄贵分ハ-マン（到西ラマ-ル街道·旧演习地和レオノ-ラ对话）

エ-デル：①广い人脉（在ラマ-ル旧道的休憩ロッジ和エ-デル对话）

パブロ：①腕の见せ所（完成委托“旧型蒸留机の修理”）

〇VM卡片：アモルタミス×3（梅尔卡瓦ラウンジ的アンゼリカ）

〇书籍：《帝国时报·第6号》（梅尔卡瓦《メルカバ补给所》）

〇在甲板和クルト对战VM胜利的话能获得命の雫、力の雫、守の雫、魔の雫、灵の雫各3个。

〇到西ラマ-ル街道·旧演习地和レオノ-ラ与ハ-マン对话触发剧情，之后就能在街道上骑摩托了。

〇带アンゼリカ和3位女性角色去隐



れ里エリン泡温泉的话有小剧情。

〇礼物：风牙の组纽（ラクウェル的质屋《マッケンロ-》）、ヴァイオレットムスク（ラクウェル的カジノ《アリ-シャ》）、蓝染めのリボンバレッタ（アルスタ-的武具·杂货《ガスコ-商店》）

〇オスギリアス盆地的后半部分此时可以攻略了。

〇照片：オスギリアス盆地后半，ベリル附近。

〇失落魔法：オスギリアス盆地第一章BOSS战地点的アガラギオン，掉落失落魔法“プロミネンス·ロア”。

〇料理：しゃきしゃきピクルス（ラクウェル的バ-·宿泊《ハ-ミット》，需要完成委托“旅行者の搜索”）

〇在梅尔卡瓦和クルト对话后能和他玩“ポムっと”。

委托

委托名称	AP	内容	奖励
旅行者の搜索（准必须）	4+2	前往ラクウェル的バ-·宿泊《ハ-ミット》与カエラ对话接受委托。前往喷水池和客引きフォックス对话，接着去《イカロス·マ-ト》和ヤン对话，然后去质屋《マッケンロ-》和マッケンロ-对话。离开店里触发剧情，然后直接顺着大道冲去目标所在位置，没有跟对的话AP+2。直接来到北ラングドック峡谷道①，在尽头可以发现屏障被拆掉了，走进去触发战斗	5500米拉、フォ-スシンボル
旧型蒸留机の修理（准必须）	4	前往アルスタ-与蒸馏所的ミリオ对话接受委托。接着需要去四处找材料，梅尔卡瓦的《メルカバ补给所》可以拿到“调压バルブ”，エリン的炼成工房《ガンドルフ》可以拿到“螺旋管”，最后的“ポンプ用の大型ギア”去パルム的武具·工房《ドワイト》商会可以拿到。把东西都交给ミリオ就行了	5500米拉、レキュリアの药×5
西ラマ-ル街道の手配魔兽	3	打倒西ラマ-ル街道的通缉魔兽	5500米拉、羁绊点数+1

宝箱

オスギリアス盆地	①ダ-クヘア·アンゼリカ；②试练宝箱：ラウラ&エマ（ラウラ的号令强化）；③粗挽き岩盐×5、千万五壳×5、百药精酒×5；④试练宝箱：サラ&フィ-（サラ的号令强化）；⑤冷严バックル

●事情做完后回到梅尔卡瓦和ロジ-ヌ对话选择“潜入作战を开始する”。

□8/23

●固定队员为リィン、ユウナ、クルト、アルティナ、エリオット、フィ-（或者サラ），还有2名自选角色。

●从旧演习地里出去后来到南サザ-ランド街道①，往セントア-ク的方向前进触发剧情，自动进入セントア-ク。

●分别前往圣堂广场东北处、住宅街的カフェ·宿泊《エイプリル》和贵族街的侯爵宅前触发剧情。

〇礼物：绯革のギャリソンベルト（百货店的ブディック《シャルダン》）、紫耀のブレスレット（《チェンバ-ズ工房》）、银狼の

戒指（交换·古董品《デメテル》）
〇料理：爽やかベリ-シェイク（ジュ-ススタンド《ダイナ》）
〇人物笔记解锁：フィオナ
〇在北サザ-ラント街道②南边有小剧情，アルティナ的机甲兵召唤解锁。
〇钓鱼：ゴルドサモ-ナ（北サザ-ラント街道②）

委托

委托名称	AP	内容	奖励
おかしくなった爱马	4	在圣堂广场与アルベ-ル和ワンダ-对话接受委托，然后北サザ-ラント街道就能走了（之前因为有军队在所以没法探索），前往北サザ-ラント街道②触发战斗	5500米拉、ブレイブソウル

宝箱

北サザ-ラント街道①	①コ-ラルチャ-ム；②试练宝箱：クルト&ミュゼ&フィ-&クロウ（クルト的号令强化）；③7属性耀晶石碎片×100
北サザ-ラント街道②	①スタ-ベリ-×5、にがトマト×5、ハニ-シロップ×5；②妨害3；③试练宝箱：エリオット&ガイウス（エリオット的号令强化）；④ゼルエル·カノンR；⑤Uマテリアル×5

●事情都做完后前往住宅街的アパルトメント《ルナクレスト》2楼临时支部触发剧情。
●自动来到ドレックノ-ル要塞①（不得不说这潜入手法还真是充满了情怀），亚加特入队，进入要塞里触发剧情后フィ-离队。
●ドレックノ-ル要塞的攻略方法是找开关来开门。途中会有3场强制战斗。
●来到休息点之后触发骑神战，可以让一位新VII成员参战（アルティナ除外）。
●战后继续前进到司令室触发BOSS战。
〇人物笔记解锁：ナイトハルト中佐
アラン准尉：①咒いのお影响（主线）

宝箱

ドレックノ-ル要塞①	①7属性耀晶石碎片×100；②アセラスの药·改；③イクシオン·ヴォルトR
ドレックノ-ル要塞②	①橙花のコサ-ジュ；②EPチャ-ジIV；③ティア·オルの药

BOSS 魔煌机兵メルギア·剑、魔煌机兵ゾルゲ·剑、魔煌机兵ゾルゲ·铳

这次优先解决会使用给全体成员使用攻击力上升号令的魔煌骑兵メルギア·剑。

魔煌骑兵ゾルゲ·铳应对方法：
通常状态：攻击手臂（ア-ム）
蓄力状态：攻击头部（ヘッド）

魔煌骑兵ゾルゲ·剑应对方法：
通常状态：攻击身体（ボディ）
蓄力状态：攻击手臂（ア-ム）

魔煌骑兵メルギア·剑应对方法：
通常状态：攻击头部（ヘッド）
蓄力状态：攻击头部（ヘッド）
进行号令：攻击手臂（ア-ム）



BOSS クレイグ将军、ナイトハルト中佐

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突
魔法属性推荐：皆可

本战可以使用アルフィン和ティ-タ的号令。

将军和中佐不会使用S战技，但是进入“战意高扬”状态后的攻击力很可怕，所以要做好防御工作。

将军会使用附带气绝效果的范围技，事先记得给出战成员换上防止气绝的饰品。HP减少到一半以下后中佐会使用回复魔法，要及时打断，以免形成长期战。

全员活到最后的话AP+2。

□8/24

●剧情后ティ-タ入队。本阶段的强制入队成员为ミュゼ。
●解锁セントア-ク、パルム、タイタス门周边地区。
●羁绊事件：一周目的羁绊点数为4点（做委托的话能增加1点），可以进行羁绊事件的角色有：ラウラ（有人物笔记）、マキアス（有人物笔记）、アルフィン（有人物笔记）、アルティナ、トワ、クルト
〇人物笔记解锁：ティ-タ、アルフィン皇女
エリオット：①父の试练（主线）
アガット：①守るべきもの（主线）
ナイトハルト中佐：①第四师团の今后（主线）
マキアス：②规范の上で（羁绊事件）
ラウラ：②リィンへの激励（羁绊事件）
アルフィン：①兄の形见（羁绊事件）
〇VM卡片：オ-ンウィ-ヴル×3（梅尔卡瓦的アリサ）、コンジュレ-ト×3（セントア-ク贵族街侯爵家城馆的バラッド侯爵）
〇带ティ-タ和アガット到エリン泡温泉的话有小剧情。
〇书籍：《3と9·第6卷》（タイタス门的ナッシュ）
〇和ユウナ对话2次后能够与艾莉玩“ポムっと”。

委托

委托名称	AP	内容	奖励
消えたロ-ゼンベルク人形（准必须）	4	把ユウナ放进队伍里，在セントア-ク圣堂广场的《ホテル·オ-ガスタ》和リマベラ夫人对话接受委托。分别前往アルスタ-のカイ·ティ-リア宅2楼与ハ-メル废道②调查箱子，最后去サングラ-ル迷宫·第一相最深处调查触发战斗，胜利后委托完成	6000米拉、瀑布
とある紧急案件の对处（准必须）	4	从ラクウェル进入西ラングドック峡谷道后开始委托，一路前进到ロック=パティオ最深处，路上不断打倒敌人就行了	6000米拉、エヴァ-グリ-ン
ラマ-ル旧道の手配魔兽	3	打倒ラマ-ル旧道①的通缉魔兽	6000米拉、羁绊点数+1

宝箱（需要完成委托“とある紧急案件の对处”）

西ラングドック峡谷道	①试练宝箱：ミュゼ&ユウナ&ラウラ&サラ（ミュゼ的号令强化）；②とれたて卵×5、新鲜ミルク×5、熟成チ-ズ×5；③Uマテリアル×5；④破迅の牙III
ロック=パティオ	①7属性耀晶石碎片×100；②试练宝箱：クロウ&アンゼリカ（クロウ的号令强化）；③スニ-クブ-ツ；④フレッシュハ-ブ×5、しゃっきり玉ねぎ×5、ほっくりポテト×5；⑤スニ-クベスト

●这时候如果之前的AP全都拿到手的话，去梅尔卡瓦的委托终端或者是ARCUS II报告，特务科等级达到甲四级就能拿到物理系最关键的回路“霸道”，效果是开战后的首次物理攻击伤害翻倍，推荐给リィン装备上，之后的战斗就会简单多了。如果觉得其他物理系角色伤害不够的话，目前交换所已经能够兑换效果只有“霸道”一半的“孤剑”，在能够兑换“霸道”之前用该回路来应付一下也是不错的选择。
●事情做完后回到梅尔卡瓦和ロジ-ヌ对话选择“潜入作战を开始する”。

□8/25

●固定队员为リィン、新VII班和ティータ。
●经由ミルサンテ间道①前往ミルサンテ。
●前往湖畔の宿《白桦亭》触发剧情。
○礼物：フロ-ライトスフィア（土产·工房《ディアナ》）
○VM卡片：シャドウ（湖畔の宿《白桦亭》的乔斯特）
●前往ガラ湖周游道，调查路障后就能继续前进了。
○靠近月灵窟有小剧情。
○照片：ガラ湖周游道的停船处。
●来到途中会触发强制战斗。
○钓鱼：ノ-ザンアロナ（ガラ湖周游道）

宝箱

ガラ湖周游道	①グラヴィオン·ハンマ-R；②试练宝箱：アルティナ&ミュゼ&ティ-タ&アリサ（アルティナ的号令强化）；③ブレイブシ-ド

●穿过ガラ湖周游道来到リ-ヴス西郊，途中触发剧情，ランディ入队。
●进入リ-ヴス，依次前往第Ⅱ分校宿舍和リ-ヴス·町长宅。城镇里的各个商店依然能用，可以前去买些补给品。
○在分校宿舍的澡堂可以进行回复。
○书籍：《ココパンダ-物语·中巻》（本·游具《カ-ネギ-书房》）
○礼物：月兔のチョ-カ-（ブディック《ラパン》）
○料理：こだわりチ-ズカレ-（宿酒场《バ-ニ-ズ》）、白耀の怀中时计（食材·杂货《如水庵》）
○钓鱼：アマルカルプ（リ-ヴス）
●前往武器·交换屋《ナインヴァリ》触发剧情。
○人物笔记解锁：ゼシカ、ウェイン、シュミット博士。
ゼシカ：①迟ればせながら（在武器·交换屋《ナインヴァリ》和ゼシカ对话）
●做好准备后进入分校。
●进校门后会有场强制战。
○在本校舍会议室有一场本校学生战。
○在クラブハウス3楼靠近窗边会有一场本校学生战。
○在プ-ル·训练场的游泳池旁有一场本校学生战。
●在本校舍2楼打败本校学生可以拿到货物ホ-ム的钥匙，前往学校东边的ホ-ム。

宝箱

トールズ第Ⅱ分校	①ダイヤモンド·ノヴァR
本校舍	①アセラスの药·改；②Lグリ-ンヘア·ティ-タ
本校舍·屋上	①ティア·オルの药
クラブハウス	①粗挽き岩盐×5、千万五壳×5、百药精酒×5
プ-ル·训练场	①エンブレム（核心回路）；②セラフィムリングR
食堂	①スタ-ベリ-×5、にがトマト×5、ハニ-シロップ×5

●进入ホ-ム，可以利用デアフリンガ-号里的洗澡间来进行回复。做好准备后进入仓库触发骑神战，除了リィン之外还能让1个新VII班成员参战。

宝箱

ホ-ム	①7属性耀晶石碎片×100；②睡眠の刃III



BOSS
魔煌机兵モルドレット、魔煌机兵ゾルゲ·铳

优先对付HP比较少的魔煌机兵ゾルゲ·铳。
魔煌骑兵ゾルゲ·铳应对方法：
通常状态：攻击手臂（ア-ム）
蓄力状态：攻击头部（ヘッド）
魔煌机兵モルドレット的应对方法：
通常状态：攻击手臂（ア-ム）
举起枪的蓄力状态：攻击头部（ヘッド）
左手放在身前的蓄力状态：攻击身体（ボディ）

●前往プ-ル·训练场1楼的训练场触发战斗拿到格纳库的钥匙。
●从操场进入格纳库又有一场骑神战。

BOSS
魔煌机兵ハンニバル、魔煌机兵ゾルゲ·剑

魔煌骑兵ゾルゲ·剑应对方法：
通常状态：攻击身体（ボディ）
蓄力：攻击手臂（ア-ム）
魔煌机兵ハンニバル应对方法：
通常状态：攻击手臂（ア-ム）
单手拿武器的蓄力状态：攻击身体（ボディ）
双手斜着拿武器的吸力状态：攻击手臂（ア-ム）

宝箱

格纳库	①パンツァ-ゴ-グル

●进入アインヘル小要塞，乘坐电梯来到迷宫内部。
●途中会有吸收EP的特殊场地，按下房间里的开关就能关闭效果。为了不让战斗出现太多问题，迷宫的攻略成员建议以物理系的为主。
●迷宫前半部分的攻略还是传统的用开关开门。
●中间部分会出现房间变黑的机关，找开关来点灯就行了，以防万一最好给1个队员装备上回路“月镜”。通过第二个关灯的房间后来到道路尽头打开开关就能切换下方的道路来继续前进到地图左下的开关，打开开关后来到右上方按下开关就能打开通往最深处的门，不过在那之前需要回到左下的房间再按一次开关来把通路调整回去。

宝箱

アインヘル小要塞·LVX	①Uマテリアル×5；②精灵香；③樱花のコサ-ジュ；④混乱の刃III
アインヘル小要塞·LVX中间	①7属性耀晶石碎片×100；②マ-ブルチャ-ム；③ゼラムパウダ-；④ロスト·ジェネシスR

BOSS
ミハイル教官、フリッツ、エイダ、本校男子、本校男子、本校女子

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突
魔法属性推荐：皆可
AP要求是在100回合内打倒所有敌人，成功后AP+3。
战斗里可以使用ティオ和エリゼ的号令。
需要注意的是米海尔教官会使用号令来强化对方的队伍，而且敌人人数较多，首先要做的是先把本校男子和本校女子给干掉。
最后剩下三个人时再使用リィン的黄龙阵等高必杀率或者アッシュ这类高威力的号令来一口气解决。

□8/26

●本次的固定成员为ユウナ与クルト，ティオ参战。
●解锁ミルサンテ周边的街道。
●羁绊事件：一周目的羁绊点数为4点（做委托的话能增加1点），可以进行

羁绊事件的角色有：エリゼ（有人物笔记）、エマ、エリオット（有人物笔记）、ユ-シス（有人物笔记）、尤娜、ミュゼ

〇人物笔记解锁：エリゼ、ティオ主任

ティ-タ：①“合格点”（主线）

エイダ：①战う意味（主线）

フリッツ：①己の在り方（主线）

エリゼ：①家族の会话（羁绊事件）

エリオット：②演奏家の绊（羁绊事件）

ユ-シス：①彼女の分まで（羁绊事件）

〇和アッシュ对话后能和他玩“ポムっと”与VM了。和アッシュ对战VM胜利的话能获得命の雫、力の雫、守の雫、魔の雫、灵の雫各3个。

〇VM：イクスペル×3（梅尔卡瓦的セリ-ヌ）

〇书籍：《帝国时报·第7号》（《メルカバ补给所》）、《3と9·第7卷》（アルスタ-的ティ-リア）

〇礼物：蓝玉の首饰り（エリン的万屋《レムリック》）、エメロ-ドハンチング（エリン的万屋《レムリック》）

〇料理：アルスタ-プレ-ト（アルスタ-的宿酒场《阳溜まり亭》）

〇带ランディ和ティオ去エリン泡温泉有小剧情。（需要完成委托“秽れし温泉の净化”）

〇在ミルサンテ的湖畔の宿《白桦亭》和コパン对话获得钓场的情报，去ガラ湖周游道桥上钓到“エストレ-ジャ”，可以拿去换很不错的饰品。

委托

委托名称	AP	内容	奖励
离れ离れになった家族	4	前往パルム的宿酒场《白の小道亭》与クインズ卿对话接受委托。分别前往ミルサンテ的湖畔の宿《白桦亭》和ラマ-ル旧道的休憩ロッジ与クインズ卿的家人们对话即可	6500米拉、金刚盾
秽れし温泉の净化	4	前往エリン与魔女ダリエ对话接受委托。分别前往オスギリアス盆地、ミルサンテ间道①和ブリオニア岛的地图所示地点进行调查，返回エリン之后可以选择其中一位队伍角色来一起进行仪式	6500米拉、ゼラムカプセル、能够使用上面三个地点的温泉
エリボン丘陵の手配魔兽	3	打倒エリボン丘陵的通缉魔兽	6500米拉

●事情都做完后去梅尔卡瓦与ガイウス对话选择“目的地に向かう”。

●剧情后久违地来到来到帕坦古艾贵宾区，和所有人都对话。

〇VM卡片：ダ·カ-ム×3（ロイド）

●回到大厅自动触发剧情。

〇进入右边的两个房间有小剧情。

●前往左上的房间触发剧情。



●再次和所有人进行交谈。

〇和クロ-ディア王太女对话后可以和她玩“ポムっと”了。

●回到大厅自动触发剧情。

〇人物笔记解锁：

アッシュ：②14年前の真实（主线）

エステル：①太阳のような（主线）

ヨシュア：①ありがとう（主线）

ロイド：①兄の面影（主线）

カシウス中将：①リィンの师兄（主线）

エリィ：①远い亲戚との出会い（主线）

クロ-ディア王太女：①クロ-ゼとして（主线）

クロ-ディア王太女：②庶民派な王太女（主线）

ル-シ-秘书官：①噂の副生徒会长（主线）

●剧情后分为A、B两组人行动，简单来说就是分成男性组和女性组。

A组固定成员为リィン、ロイド、ヨシュア、クロウ、クルト、アッシュ，然后从男性自选成员里选2人。

B组固定成员为エステル、レン、艾莉、ティオ、デュバリィ、ユウナ、アルティナ，然后从女性自选成员里选1人。



●A组在パンタグリュエル②中间触发战斗，不用管上方的攻击，干掉地上的敌人就算胜利。之后队伍切换到B组，同样也是在パンタグリュエル②中间触发战斗，除了要小心基尔巴特的无视敌我双方技能之外还算好对付。

●两组人走出甲板后各自再分成两组，也就是4组人来进行BOSS战。

宝箱

パンタグリュエル	①ブレイブシ-ド；②精灵香

BOSS 破坏兽レオニダス、罠使いゼノ、レクタ-少佐

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

这是 B 组的战斗，只要把所有敌人的 HP 削减至一半后就会结束战斗。

和之前一样，レクタ - 会使用让我方成员 EP 与 CP 消费量翻倍的号令，得挺过这些回合后再集中精力进行输出。

BOSS 死线のクル-ガ-、魔弓のエンネア、刚毅のアイネス

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

这是 D 组的战斗。

除了要注意雪伦的即死攻击之外就没有其他需要特别注意的了，不过接下来的两场战斗都有 AP 要求，建议多留些 BP 给下一战使用。

BOSS 根源のマリアベル、道化师カンパネルラ、战鬼シャ-リィ

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

这是 C 组的战斗。

AP 条件是把所有敌人的 HP 都削减至一定程度，成功的话 AP+3。

由于胜利条件本身就是先把マリアベル的 HP 削减至一半，所以集中精力去对付小丑和シャ - リィ，等他们被打退场后再去对付マリアベル。

BOSS セドリック皇太子、猎兵王ルトガ-、铜のゲオルグ

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

这是 A 组的战斗。

AP 条件是把所有敌人的 HP 都削减至一定程度，成功的话 AP+3。

这里的战斗胜利条件是塞德里克的 HP 减至一半以下，所以优先对付路嘉与乔治。战斗里塞德里克还会使用让我方输出的伤害减半的号令，在号令结束之前尽量使用魔法来回复或者强化角色以拖延时间，号令结束后再进行攻击。

第Ⅲ部 狮子ノ刻～闪光の行方～

□8/27

●自动来到卡雷贾斯Ⅱ，与所有头上有红色“！”的人对话。

○人物笔记解锁：オリヴァルト皇子、トヴァル、アルゼイド子爵、ベッキ-、リンデ、ヴィヴィ、ムンク、ドロテ、ケネス、ミント

ミュゼ：②决起军主宰の觉悟（主线）

オ-レリア将军：①决起军の旗の下に（主线）

シュミット博士：①ただ目的のため（主线）

レクタ-少佐：①王立学园の友人（主线）

シェラザ-ド：①《银闪》（主线）

ミュラ-中佐：①クルトの兄として（主线）

ミハイル少佐：①あいつの事を（主线）

パトリック：①友として以上に（主线）

フェリス：①亲友の户惑い（主线）

パブロ：②最高の船で（在ブリッジ和パブロ对话）

○和雪拉对话有小剧情。

○调查3F的浴室有小剧情。

○在2F和エマ对话后可以和她玩“ポムっと”了。

○在工房里可以买到核心回路“オベロン”。

○VM：パラディン（卡雷贾斯Ⅱ3F的デュバリィ）

○礼物：黑银のドッグタグ（卡雷贾斯Ⅱ2F的武器·交换屋《ナインヴァリ》）、ふわふわド-ナツクッション（卡雷贾斯Ⅱ2F的ベッキ-商会）

○书籍：《传说の选ばれし者·下卷》（卡雷贾斯Ⅱ2F的ベッキ-商会）

●对话完毕后前往4Fブリッジ和奥利维特对话选择“月灵窟到着まで待つ”。

●这次出战成员为新旧Ⅶ班全员与セリ-ヌ。进入月灵窟的最深处的月之灵场触发剧情。

●进入月之灵窟后需要选择队员，固定成员为リィン、セリ-ヌ、エマ和ユ-シス，然后从新旧Ⅶ版里再选4人。

●迷宫的障壁需要打掉石头来解除。来到途中触发BOSS战。



BOSS 深渊のクロチルダ

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

由于是魔女，所以使用的战法也以魔法为主，活用エマ的号令来吸收她的魔法攻击就不会担心造成的伤害。HP 下降至一半之后会进入高扬状态，而且会使用 S 战技来攻击，这时候就需要用到防护阵之类减少伤害的号令。

○人物笔记：

エマ：②母の遗志（主线）

●战后继续前进来到祭坛入口前触发BOSS战。

BOSS オ-レリア分校长

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

《闪 3》里用过分校长的读者都知道这位人类最强之一的威力……她的战技基本都是范围类高伤害，我方要么给全员附带心眼状态，要么使用减少伤害的战技来应战。HP 减少至一半后会进入高扬状态，而且在使用提升自己攻击力的战技后就会发动 S 战技，没有做好准备的话会相当吃力。

○人物笔记：

オ-レリア将军：②最强の“将”（主线）

●前进至祭坛后经过回复装置就是该迷宫最后的BOSS战。

BOSS 灼兽ロ-ゼリア

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

开战后会一直进入炎伤状态，再加上它会使用附带混乱的战技，开战前最好准备一些防止异常状态的饰品。HP 减少至一半以下后会发动 S 战技，利用号令来减少伤害就不会有太大威胁。

宝箱

月之灵场	①ブレイブソウル；②极光の衣；③ゼラムカプセル；④试练宝箱：エマ&アリサ（エマ的号令强化）；⑤アルビオン·ヴォルフR；⑥幻月の靴；⑦龙神香

●剧情后自动返回卡雷贾斯Ⅱ。解锁オルディス周边的街道，在这次探索里可以使用トワ的号令，如果队伍里有エマ的话还能够使用セリ-ヌ的号令。

●前去终端调查委托。

●羁绊事件：一周目的羁绊点数为5点（做委托的话能增加1点），可以进行羁绊事件的角色有：サラ（有人物笔记）、ミュゼ（有人物笔记）、ガイウス（有人物笔记）、トワ（有人物笔记）、ラウラ、クルト（有人物笔记）、アルフィン、セリ-ヌ。

○人物笔记：

リィン：②《黑の骑神》（主线）

アルティナ：②お姊ちゃん（主线）

绯のロ-ゼリア：①《翼ある灼兽》（主线）

セリ-ヌ：②ロゼの迹目（主线）

サラ：①故乡の旗（羁绊事件）

ミュゼ：③两亲が遗したもの（羁绊事件）

ガイウス：②ノルドという足场（羁绊事件）

クルト：②ロランの双剑（羁绊事件）

トワ：①花を手向けて（羁绊事件）

マヤ：①亲子喧哗（完成委托“父娘の真剑胜负”）

ルイゼ：①主计科3人娘（完成委托“通信障害への对处”）

タチアナ：①度胸をつけて（完成委托“通信障害への对处”）

カエラ少尉：①ハ-キュリ-ズ（完成委托“ハ-キュリ-ズの保护”）

ムンク：①ラジオドラマ（完成委托“续·ラジオドラマへの出演”）

トマス：②最终卷（完成委托“记者ニ-ルセンの取材”）

フィ-：②园芸谈义（完成委托“续·ラジオドラマへの出演”后在卡雷贾斯Ⅱ2F和フィ-对话）

サンディ：①皇子のはとこ（在卡雷贾斯Ⅱ4F和奥利维特对话）

リンデ：①药学の先生（在卡雷贾斯Ⅱ2F和リンデ对话）

グスタフ：①同室の友として（在卡雷贾斯Ⅱ2F和グスタフ对话）

ケネス：①钓り师の观点（南サザ-ランド街道的演习地迹的ケネス）

○进入3F澡堂可以拿到队伍成员的泡澡换装，想要拿完所有人的话就多泡几次吧。（奥利维特有时候乱入的话还能拿到他的泡澡换装）

○在3F的训练室里和デュバリィ对话就能进行战斗训练了。

○和ティ-タ对话后就能和她玩“ポムっと”了。

○书籍：《帝国时报·第8号》（卡雷贾斯Ⅱ的ベッキ-商会）、《3と9·第8卷》（セントア-ク的侯爵邸的ル-シ-秘书官）

○VM卡片：ネプトジュノ-×3（卡雷贾斯Ⅱ1F的ユ-シス）、レグナ·クロックス×3（エイボン丘陵的カエラ特务少尉，需要完成委托“ハ



-キュリ-ズの保护”）、ヴァニッシュ×3（リ-ヴス的雪拉）、ソ-ドマン（エリン的万屋《レムリック》）
○失落魔法：アウロス海岸道①海滩的ジルヴァグリフ，掉落失落魔法“グラ-ル·セラス”。
○钓鱼：グラトニシャ-ク（アウロス海岸道②）、マ-ブルカムルチ（エイボン丘陵）
○照片：アウロス海岸道②的海蚀洞。
○礼物：アドバンスドゴ-グル（オルディス的クライストモ-ル《RFストア》）、アリエスロケット（オルディス·北通り的《シュトラウス工房》）、ラクリマピアス（オルディス·港湾区的《リヴィエラコ-ト》）
○料理：香味シ-ザ-サラダ（リ-ヴス的ベ-カリ-カフェ《ルセット》）、ワイルドグリル（オルディス·北通り的肉屋台バルトロ）
○带アリサ、フィ-、エマ、ラウラ、サラ去エリン泡温泉有小剧情。
○在セントア-ク·贵族街的侯爵邸有小剧情。
○在オルディス·公爵家城馆有小剧情。
○在南サザ-ランド街道的演习地迹可以看到デアフリンガ-号。在西ラマ-ル街道的演习地迹可以看到梅尔卡瓦。
○在オルディス·港湾区的船员酒场《ミランダ》和レイクロ-ドⅡ世对话获得アウロス海岸道新钓鱼点的情报，前往アウロス海岸道②钓鱼后能去兑换饰品。

委托

委托名称	AP	内容	奖励
ハ-キュリ-ズの保护	4	前往オルディス·商业地区的《ホテル·オルテンシア》与カエラ少尉对话开始委托。任务期间ガイウス或者エマ会成为固定队员。前往エイボン丘陵触发2次战斗后打倒敌人即可完成任务	7000米拉、焰星铃
续·ラジオドラマへの出演	3+2	到リ-ヴス的和ムンク对话开始委托。分别去找リ-ヴス第Ⅱ分校宿舍的エ-デル、卡雷贾斯Ⅱ甲板的ヴィヴィ、卡雷贾斯Ⅱ2F的ドロテ、エリン的宿酒场《月影亭》的ベリル，之后自动触发剧情。剧情选择“切り替えながら冷徹に切り出す”、“何とか己を取り戻して话に应じる”、“仅かに哀しげにノインに再确认する”、“魔剑を拔き拂って静かに突きつける”	7000米拉、刻界铃
ガラ湖周游道の手配魔兽	3	打倒ガラ湖周游道的通缉魔兽	7000米拉、羁绊点数+1
记者ニ-ルセンの取材	3+2	在ラマ-ル旧道的休憩ロッジ《ノ-チェ》和ニ-ルセン对话开始委托，之后选择“战后のドライケルス帝の改革”、“ノ-ザンブリアの《盐の杭》”、“大陆东方からの移民”即可	7000米拉、金耀珠
通信障害への对处	4	在卡雷贾斯Ⅱ的ブリッジ和ヴァレリ-对话开始委托。前往アウロス海岸道①和ルイゼ对话，继续前进后触发2次战斗。然后前往ミルサンテ间道②和タチアナ对话，继续前进又有2次战斗，战后继续剧情，委托结束	7000米拉、石化の刃Ⅲ
父娘の真剑胜负	3+2	在卡雷贾斯Ⅱ1F和マヤ对话接受委托，依次选择“高い场所に诱导する”、“地の利を活かして奇袭”和“マヤをサポ-トしつつ盾となる”	7000米拉、玉藻

宝箱

アウロス海岸道①	①炎伤の刃Ⅲ；②EPチャ-ジⅣ；③セヴンス·キャリバ-R；④Uマテリアル×5
アウロス海岸道②	①ティア·オルの药；②7属性耀晶石碎片×150；③试练宝箱：リィン&アリサ&フィ-&ユ-シス（リィン的号令突击阵《烈火》改强化）；④アセラスの药·改；⑤イ-ジス（核心回路）
エイボン丘陵（委托“ハ-キュリ-ズの保护”）	①シルバ-チャ-ム；②7属性耀晶石碎片×150；③破盾の牙Ⅲ；④Uマテリアル×5

●事情办完后前往アグリア旧道的龙灵窟，剧情后选择进攻的成员，固定人员为リィン、アリサ、アンゼリカ、サラ、缪泽，外加3位自选成员。

□8/28

●剧情后自动进入ガルガンチュア级飞行要塞，开局就有一场强制战。
●来到左上的位置后从机库右下的通风管爬到地图右上的区域，一路前行到回复装置前，继续前进就是BOSS战。

BOSS エミリ-、テレジア

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突
魔法属性推荐：皆可

出战成员只有アリサ和アンゼリカ，如果平时不常用的话就用回复装置的商店功能给两人配好装备。

艾米丽等人的主要攻击手段是魔法和射击，及时解除驱动就成了。

○解锁人物笔记：エミリ-少尉、テレジア少尉。
●来到要塞通路，需要到地图右上打开开关才能继续前进。回复装置后是BOSS战和骑神战。

宝箱

ガルガンチュア级飞行要塞·船舱	①パワ-ポ-ションⅡ×1、シ-ルドポ-ションⅡ×1、マインドポ-ションⅡ×1；②シャイニングSR；③精灵香
ガルガンチュア级飞行要塞·通路	①ブレイブシ-ド；②破剑の牙Ⅲ；③ゼラムパウダ-

BOSS 死线のクル-ガ-、铜のゲオルグ

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突
魔法属性推荐：皆可

优先干掉旁边的两个杂兵，然后集中火力攻击战技与S战技都有即死效果的雪伦，如果火力不足的话建议准备一些抗即死的饰品。乔治则会一直召唤杂兵，可以考虑事先给后卫装备上魔法攻击吸收EP的主回路或者副回路然后使用大范围魔法来清屏。两人的HP在一半以下时会发动S战技，记得做好防御工作。

BOSS 魔煌机兵リヴァイアサン

出战机体为瓦利玛和新Ⅶ班成员（如果没有其他新Ⅶ班成员的话默认ミュゼ出战）。

通常状态：攻击手臂（ア-ム）

背部武装面朝全员的蓄力状态：攻击身体（ボディ）

左半身向前、腰部下落的蓄力状态：攻击腿部（レッグ）

双手双脚伸展的蓄力状态：攻击腿部（レッグ）

上半身前屈的蓄力状态：攻击身体（ボディ）

●剧情后自动回到卡雷贾斯Ⅱ，这次的固定队员为リィン、フィ-、クロウ、ガイウス、アッシュ，外加3位自选成员。
○人物笔记：
アリサ：①家族との对峙（主线）
アンゼリカ：②捕まえたよ（主线）
ジョルジュ：①共に最后まで（主线）
シャロン：①家族（主线）
シュミット博士：②弟子たちの行く末（主线）
ヴィヴィ：①型破り记者（在卡雷贾斯Ⅱ2F和ヴィヴィ对话）
ヴァレリ-：①看护师の素质（在卡雷贾斯Ⅱ2F和ヴァレリ-对话）
ドロテ：①嗜みの师（在卡雷贾斯Ⅱ2F和ドロテ对话）
スタ-ク：①商人としての成长（在卡雷贾斯Ⅱ2F和スタ-ク对话）
ウェイン：①生真面目同士（在卡雷贾斯Ⅱ2F和ウェイン对话）
○VM卡片：ビ-スト（卡雷贾斯Ⅱ4F的サラ）
○在卡雷贾斯Ⅱ3F的澡堂触发小剧情。
●准备好之后前往ハ-メル废村，进入龙の灵场。
●龙の灵场的攻略方法和之前的灵场一样，找开关来打破屏障就行了。
●在左右两边各有一场BOSS战。

BOSS 破坏兽レオニダス

失衡倾向：刚＝斩＝射＝突
魔法属性推荐：皆可

由于对手只有一人所以没什么威胁，使用魔法作为主攻比较有效率。

HP降至一半以下后会使用S战技。

BOSS 罠使いゼノ

失衡倾向：刚＝斩＝射＝突
魔法属性推荐：皆可

在战斗里会召唤地雷，如果想要达成战斗手册全收集的话最好是在他召唤出地雷后再使用高伤害的攻击。

宝箱

龙の灵场	①试练宝箱：ガイウス&ユ-シス（ガイウス的号令强化）；②情热レギンス；③白夜の衣；④龙神香；⑤悠然ショ-ル；⑥リベアスト-ン×1、ライズスト-ン×1、ブレイブスト-ン×1、リザレクトスト-ン×1；⑦赤日の靴；⑧ゼラムカプセル；⑨青龙刃

●继续前进来到祭坛，之后是BOSS战和骑神战。

BOSS 猎兵王ルトガ-

失衡倾向：刚＝斩＝射＝突
魔法属性推荐：皆可

开场后不久就会使用S战技，在此之前做好防御工作，如果队伍里有アルティナ的话直接使用アルティナ的号令来防御。此外还要小心他附带气绝效果的攻击，如果手上没有足够的饰品来预防的话就多准备些道具。

HP降至一半和四分之一的时候否会进入一次高扬状态来使用S战技。

BOSS 紫の骑神ゼクト-ル

通常状态：攻击身体（ボディ）

右手水平持剑的蓄力状态：攻击手臂（ア-ム）

用拿枪的姿势拿剑的蓄力状态：攻击头部（ヘッド），这个蓄力是全体攻击附带减防效果，建议打断。

双手握住武器的蓄力状态：攻击手臂（ア-ム），这个蓄力是全体攻击附带延迟效果，建议打断。

□8/29

●雪伦加入队伍，这一阶段的探索能够使用エリゼ和アルフィン的号令。瓦利玛的HP上限提升5万。

●羁绊事件：一周目的羁绊点数为5点（做委托的话能增加1点），可以进行羁绊事件的角色有：ユウナ、デュバリィ、アルティナ、アリサ、フィ-、エマ、アッシュ（有人物笔记）、クロウ（有人物笔记）、エリゼ（需要完成委托“エリンの里解放作战”）。

○人物笔记：



フィ-：③お父さん（主线）

クロウ：②罪灭ぼし（羁绊事件）

アッシュ：③ヨハンとミゲル（羁绊事件）

ウェイン：②己との战い（完成委托“不屈の研钻”）

シドニ-：①男子の务め（完成委托“医疗药の材料探し”）

カイリ：②内なる强さ（完成委托“医疗药の材料探し”）

アガット：②救出作战（完成委托“エリンの里解放作战”）

レオノ-ラ：②海の猎兵（完成委托“炽烈なる对决”）

ヒュ-ゴ：②商会を背負って（完成委托“カイ&ティ-リアからの依赖”）

グスタフ：②技师としても（在卡雷贾斯Ⅱ4F和グスタフ对话）

ベッキ-：①ライバルの动向（在卡雷贾斯Ⅱ2F和ベッキ-对话）

アルフィン：②父の回复を愿って（进入オルディス·贵族街的公爵家城馆）

ル-シ-秘书官：②公国の选择（进入オルディス·贵族街的公爵家城馆）

フェリス：②物资の支援（在西ラマ-ル街道的演习地迹与フェリス对话）

エミリ-少尉：①弟レヴィン（在リ-ヴス的ベ-カリ-カフェ《ルセット》和レヴィン对话）

○在卡雷贾斯Ⅱ3F和ガイウス对话后可以和他玩“ポムっと”。

○卡雷贾斯Ⅱ3F的训练室能够进行LV2的训练了。

○VM卡片：バ·メ-ド×3（卡雷贾斯Ⅱ2F的雪伦）、ソ-サラ-（卡雷贾斯Ⅱ2F的ベッキ-商会）、オリアナバングル（卡雷贾斯Ⅱ2F的武器·交换屋《ナインヴァリ》）

○礼物：ウィッシュスタ-ベル（卡雷贾斯Ⅱ2F的ベッキ-商会）

○书籍：《帝国时报·第9号》（卡雷贾斯Ⅱ2F的ベッキ-商会）

○照片：ラングドック峡谷·北部

○带尤娜、ミュゼ、アルティナ和ティ-タ去エリン泡温泉有小剧情。

○在オルディス·贵族街的公爵家城馆有小剧情。



委托

委托名称	AP	内容	奖励
カイ&ティ-リアからの依赖	3+2	到アルスタ-的カイ·ティ-リア宅与カイ或ティ-リア对话接受委托。在城镇里和所有头上有绿色“！”的群众对话后返回カイ·ティ-リア宅，然后分别选择“都合が良すぎる行动”、“人によって操られている”、“それ以外の何か”和“マティム町长”。最后与カイ或者ティ-リア对话开始作战触发战斗，战斗胜利后完成委托	8000米拉、圣界铃
峡谷·北部の手配魔兽	3	打倒ラングドック峡谷·北部的通缉魔兽	8000米拉、羁绊点数+1
エリンの里解放作战	4	使用地图移动进入エリン触发剧情，然后通过エイボン丘陵或者イストミア大森林的传送石开始委托。队伍固定为リィン、アガット、ランディ、ティオ、ティ-タ，奥利维特同行。在村子各处触发战斗后来到广场触发BOSS战，战后完成委托	8000米拉、武神珠、羁绊点数+1
不屈の研钻	3+2	在卡雷贾斯Ⅱ3F靠近ウェイン和ゼシカ开始委托。之后需要操作ウェイン和ゼシカ来与デュバリィ和ラウラ战斗，开局先用ゼシカ的魔法来给我方两人附上心眼状态，之后再用战技慢慢磨就行了，只要保证心眼状态没有结束就没有太大难度，HP告急的话就让ウェイン使用回复魔法。战斗胜利的话AP+2	8000米拉、雷神珠
炽烈なる对决	3+2	前往オルディス·港湾地区的船员酒场《ミランダ》和ミランダ对话，然后去中间的码头开始委托，内容是进行游泳比赛，胜利后AP+2，失败的话可以重新挑战	8000米拉、サイレンスブル-、学院指定水着×5、リィン·教官水着
医疗药の材料探し	4	在卡雷贾斯Ⅱ的3F与スタ-ク对话接受委托。分别前往ハ-メル废道①和パルム间道②找到カイリ与シドニ-，两个地方各有一场战斗，战斗胜利后完成委托	8000米拉、ゼラムパウダ-、ブレイブシ-ド、精灵香

宝箱

ラングドック峡谷·北部	①7属性耀晶石碎片×150；②试练宝箱：アリサ&雪伦（アリサ的号令强化）；③悪梦の刃III

●事情都办完后去卡雷贾斯II 4F和奥利维特对话前往星之灵场。
●固定成员为リィン，然后从ユウナ、クルト、ミュゼ、アリサ、ラウラ、マキアス、フィ-、サラ和雪伦里选5个人作为队友。
〇人物笔记：
ミント：①フル-ト担当（在欢乐街的ジャズバ-《ガランテ》和ミント对话）
ヨナ：①天才ハッカ-（在中央广场的旧特务支援课和ヨナ对话）
ティオ主任：①お手の物（在中央广场的旧特务支援课和ティオ对话）
ムンク：②名ディレクタ-（在东通り的龙老饭店和ムンク对话）
ジンゴ：②武者修行の成果（在东通り的交换屋《ナインヴァリ》和ジンゴ对话）
〇礼物：绮罗のブロ-チ（欢乐街的カジノハウス《バルカ》）、苍银のハ-モニカ（欢乐街的アンティ-ク屋《イメルダ》）、星珠のイヤリング（东通り的クロスベル商工组合）、光芒のロザリオ（东通り的交换屋《ナインヴァリ》）
〇料理：热々ペンネグラタン（中央广场的カフェレストラン《ヴァンセット》）、やみつき麻婆豆腐（东通り的龙老饭店）
〇书籍：《さよならを言えたら·下卷》（东通り的交换屋《ナインヴァリ》）、《3と9·第9卷》（西通り的サミィ）
〇在ベ-カリ-《モルジュ》和ロイド对话有小剧情，然后去欢乐街长椅上找到ベネット对话，剧情后能够获得アルティメットシフォン×4。
〇在港湾区广场有小剧情。
〇VM卡片：グリオン×3（港湾区·黒月贸易公司的ツァオ支社长）

委托

委托名称	AP	内容	奖励
ジオフロントX区画の手配魔兽	3	打倒ジオフロントX区画①的通缉魔兽	8500米拉

●探索完之后回到剧团《アルカンシェル》和エリオット对话开始练习公演。
●推进剧情后需要选择第二天行动的成员，固定队员为リィン、ラウラ、クルト、マキアス、雪伦和3位自选队员，无法选择アルティナ和エリオット。

□8/30

〇人物笔记：
エリオット：③演奏兼总监督（主线）
深渊のクロチルダ：②歌姬の再访（主线）
シュリ：②星の姬（主线）
●自动来到オルキスタワ-，进入下层中枢，途中的那些障壁需要绕到下层外廊来打开。
●乘坐电梯来到中层，需要绕着中层外廊来到3个中层中枢地区解除3个开关，解除完毕后返回电梯处就能来到上层。
●在上层楼梯中央有回复装置，准备好防止火伤的装备后继续前进触发BOSS战。



宝箱

オルキスタワ-·下层中枢	①アセラスの药·改；②7属性耀晶石碎片×150；③白隼の铠；④シルバ-ヘア·シャロン
オルキスタワ-·下层外廊	①EPチャ-ジIV；②ティア·オルの药；③Uマテリアル×5；④天狼の具足；⑤7属性耀晶石碎片×150
オルキスタワ-·中层外廊	①パワ-ポ-ションII×1、シ-ルドポ-ションII×1、マインドポ-ションII×1；②Uマテリアル×5；③白虎刃；④ティア·オルの药；⑤破灵の牙III；⑥ブレイブシ-ド；⑦アセラスの药·改；⑧ディ-プオ-カ-
オルキスタワ-·上层中枢	①ゼラムパウダ-；②精灵香

BOSS
アルゼイド子爵、魔人マクバ-ン

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突
魔法属性推荐：皆可
事先准备好防止火伤的装备的话マクバ-ン的炎伤状态战技就没这么夸张了，但是开局后的高伤害攻击会直接让我方成员陷入濒死状态，最好马上使用号令或者配合リィン的"绝唱阵"来马上使用回复魔法。让前卫成员附加上心眼状态来吸引火力，然后让装备上主回路或者副回路"ティタニア"的エマ或者ミュゼ来主攻是最保险的做法。如果没有带魔法型后卫的话也可以依靠装备了"愤怒"回路的フィ-来堆回避率进行回避反击战。
两人的HP减至一半以下后会使用S战技，维克特的S战技会让我方成员的能力加成效果全部消失，而マクバ-ン的S战技会让我方成员陷入劫炎状态，该状态无法靠饰品来防御，需要马上用道具或者魔法来回复。

●来到屋顶触发剧情，然后自动来到卡雷贾斯II。
●队伍固定成员为リィン、クロウ、デュバリィ、ユウナ外加4位自选成员。
〇人物笔记：
ラウラ：③父を越えて（主线）
ミュラ-中佐：②破血显正の剑（主线）
アルゼイド子爵：①父と娘（主线）
ルイゼ：②エンジニアの父（在卡雷贾斯II 4F与ルイゼ对话）
ヴァレリ-：②故乡に勇气を（在卡雷贾斯II 2F和ヴァレリ-对话）
ドロテ：②贫血（在卡雷贾斯II 2F和ドロテ对话）
〇VM卡片：ディザスタ-×3（卡雷贾斯II 3F的クロウ）
〇在卡雷贾斯2F和アルティナ对话后能和她玩"ポムっと"。和她玩VM的话可以获得命の雫、力の雫、守の雫、魔の雫、灵の雫各3个
〇在卡雷贾斯3F的浴室有小剧情。
〇在圣ウルスラ医科大学和ビュッフェ&イン《レクチェ》的ケネス对话后医院的周边出现新的钓鱼点，钓上鱼后可以拿去兑换饰品。
〇在圣ウルスラ医科大学屋顶有小剧情。
※星灵窟的试练宝箱这时候可以去挑战了。

●事情办完后前往エルム湖湿地①带来到星の灵场。
〇钓鱼：パ-ルグラス（エルム湖湿地①）
●星の灵场的攻略方法与龙の灵场相差无几，途中的障壁需要攻击机关来打开，然后在迷宫两个地方触发BOSS战。



宝箱

エルム湖湿地①	①朱雀刃；②ブレイブソウル；③7属性耀晶石碎片×150；④ティアラルSR
星の灵场	①ゼラムカプセル；②黒豹の铠；③アセラスの药·改；④一角の具足；⑤リペアスト-ン×1、ライズスト-ン×1、ブレイブスト-ン×1、リザレクトスト-ン×1；⑥Uマテリアル×5；⑦翠耀珠；⑧龙神香；⑨试练宝箱：ユウナ&アッシュ&エリオット&ランディ（ユウナ的号令强化）

BOSS 魔弓のエンネア

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突
魔法属性推荐：皆可

首先需要打倒两个杂兵才能让恩涅亚上场，而且在它们登场期间恩涅亚还会发动掩护攻击。为了节省 CP，这里直接让装备了“ティタニア”的法师来个全屏魔法搞定。

恩涅亚比较棘手的是她那附带混乱效果和石化效果的战技，事先最好进行预防工作。而且她会一直处于 SPD 上升和每回合回复 HP 的状态，长期战的话肯定会很费神，所以建议压好血线后一口气解决。她的 HP 降至一半以下后不会使用 S 战技，但是会在进入高扬状态后进行 3 次连续攻击。

BOSS 刚毅のアイネス

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突
魔法属性推荐：皆可

同时上场的还有 2 个杂兵，优先将它们解决掉。

和恩涅亚一样，艾涅丝会一直处于 SPD 上升的状态。而且在使用了战技“秩序之盾”后会防御物理攻击并且每回合回复 HP，所以战线主要还是以魔法为主来进行攻击。

●前往祭坛触发BOSS战和骑神战。

BOSS 钢のアリアンロ-ド

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突
魔法属性推荐：皆可

开场后马上给我方成员附加上心眼状态来提升回避率，阿瑞安赫德的战技会让我方的强化效果消失，惟一保险的就是尽量保持心眼状态来减少受到伤害的机会。

HP 减至一半以下后她会使用 S 战技来攻击。除此之外还会使用无限接近全屏范围的魔法来攻击，魔法的效果是让我方成员随机陷入异常状态，所以在看到阿瑞安赫德进行咏唱的时候立刻想办法打断，否则会夜长梦多。

BOSS 银の骑神アルグレオン

通常状态：攻击手臂（ア - ム）。

右手持枪并且左半身向前的蓄力状态：使用战技。

两手持枪的蓄力状态：攻击手臂（ア - ム）。

右手持枪并且身体正面朝向我方成员：攻击头部（ヘッド）。

前日谈 せめてこの夜に誓って

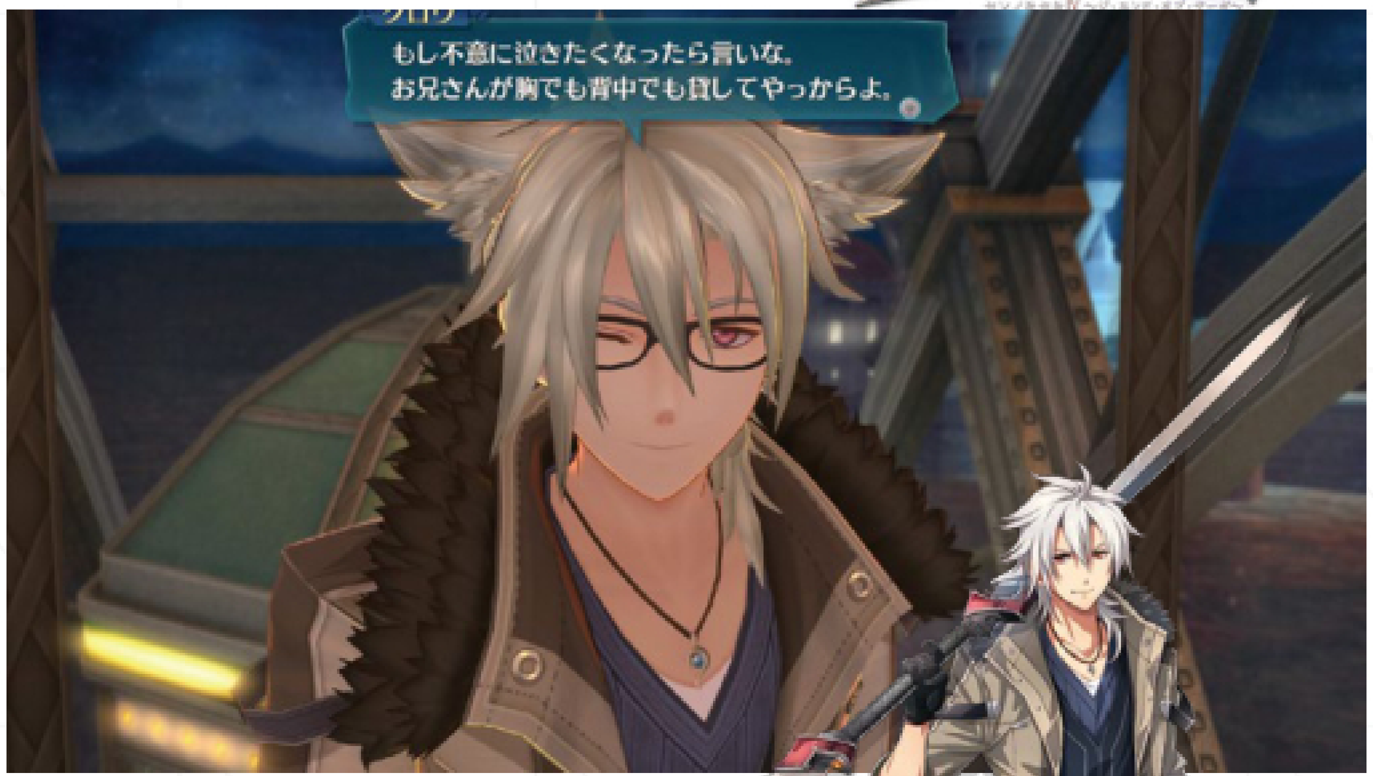
□8/31

●剧情后自动来到米修拉姆。

●羁绊剧情的形式和《闪轨3》差不多，使用MWL特别券来邀请对象去游乐设施玩耍，如果好感度达到最高的话就能触发最终羁绊剧情。如果女性角色（デュバリィ、セリ-ヌ除外）的爱心有2颗的话，在最终羁绊剧情的最后还会触发特别羁绊，所有可攻略的女性角色特别羁绊分别对应一个奖杯。

一周目时MWL特别券的数量为5张，与トヴァル进行VM对战、钓鱼钓到“レインボウ”送给波止场的猫（在附近的钓鱼点就能钓到）、完成委托、触发完カシウス的主线剧情后观看安敦与雪伦的小剧情会分别额外获得1张，最终总共能获得9张券。

游玩设施和可以邀请的角色分别有：
观览车：所有人
鬼屋：所有人
レイクビ-チ的原创饮料：トワ、エマ、ラウラ、ガイウス、マキアス、ミュゼ、クルト。
レイクビ-チ的放烟花：ユウナ、アルティナ、フィ-、デュバリィ、アルフィン、アッシュ、ユ-シス。
镜之城：アリサ、サラ、エリゼ、セリ-ヌ、クロウ、エリオット。





●在レストラン《フォルトゥナ》和カシウス对话，然后去波止场和瓦莉玛对话。
○人物笔记：
ミリアム：②思念体だけど（主线）
ジョルジュ：②三番弟子としても（主线）
绯のロ-ゼリア：②古き友との别れ（主线）
神速のデュバリィ：②マスタ-との别れ（主线）
サラ：②飲み比べ（完成委托“仁义なき飲み比べ”）
アルティナ：③水泳部の友情（在ア-ケ-ド和アルティナ对话）
ティ-タ：②やきもち（在ア-ケ-ド和ティ-タ对话）
ミント：②余计な后押し（在ア-ケ-ド的小剧情）
トヴァル：①苦労性（在ア-ケ-ド和トヴァル对话）
ベッキ-：②喧哗する程（在土产·宝饰《サンドリヨン》和ベッキ-对话）
フィオナ：①お付き合い（在土产·宝饰《サンドリヨン》和フィオナ对话）
ヴィヴィ：②ジャ-ナリストの结束（在レストラン《フォルトゥナ》和ヴィヴィ对话）
マヤ：②ここは天国（在レストラン《フォルトゥナ》和マヤ对话）
パトリック：②坊ちゃん脱却（在《ホテル·デルフィニア》和パトリック对话对话）
テレジア少尉：①独立游击部队（在《ホテル·デルフィニア》和テレジア少尉对话）
リンデ：②2人の波长（在波止场和リンデ对话）
ケネス：②钓り行脚の旅？（在波止场的小剧情）
ユ-シス：②こんな夜に（在レイクビ-チ的小剧情）
マキアス：③幼驯染パディリ-（在MWL·入口广场和マキアス对话）
ランディ：②ミレイユ（在MWL·观览车前和ランディ对话）
トワ：②先辈4人组（MWL·观览车前的小剧情）
ティオ主任：②エンジョイみっしい！（MWL·观览车前的小剧情）
エステル：②ブライト家（在MWL·镜の城前和エステル对话）
ヴィンセント：②恋の苦悩（在MWL·镜の城前和ヴィンセント对话）
ブリジット：①アランの咒い（在MWL·镜の城前台和ブリジット对话）
ゼシカ：②腕试し（在MWL·ホラ-コ-スタ-前和ゼシカ对话）
○书籍：《ココパンダ-物语·下卷》（土产·宝饰《サンドリヨン》）、《クロスベルタイムズ特别号》（土产·宝饰《サンドリヨン》）
○礼物：碧金のカメオ（土产·宝饰《サンドリヨン》）
○料理：インペリアルティ-（レストラン《フォルトゥナ》）
○VM卡片：テンタ-ク×3（レストラン《フォルトゥナ》的カシウス）、スピリット（レイクビ-チ的ミリアム）
○照片：レイクビ-チ的海滩、观览车前的桥上
○在ア-ケ-ド和トヴァル玩VM的话可以拿到饰品“クイックキャリバ-V”。
○在MWL·观览车前广场和奥利维特对话后可以和他玩“ポムっと”，在MWL·镜の城前和レン对话后可以和她玩“ポムっと”。

委托

委托名称	AP	内容	奖励
仁义なき飲み比べ	4	在レイクビ-チ和サラ对话后开始委托，之后分别去找レイクビ-チ的セシル、ア-ケ-ド的ル-シ-秘书官、レストラン《フォルトゥナ》的デュバリィ和罗赛莉亚、《ホテル·デルフィニア》的エ-デル和奥蕾莉亚、MWL观览车前的雪拉，找完人自动触发剧情之后委托结束	9000米拉、MWL特别券+1

●使用了3张MWL特别券后会触发和カシウス的剧情，去レストラン《フォルトゥナ》和カシウス对话触发战斗。由于剧情之后米修拉姆里的个别角色所在位置会发生变化，想做收集的话建议先把整个乐园都跑一遍后再来和カシウス对话。

BOSS
？？？

失衡倾向：刚＝斩＝射＝突
魔法属性推荐：皆可

剧情战，内容是让リィン使用所有战技（不包括S战技），剧情后会自动解锁S战技“奥义·无仞剑”，发动“奥义·无仞剑”即可结束战斗。

○人物笔记：
リィン：③奥传への至り（主线）
カシウス中将：②奥义传承の试し（主线）
シャロン：②どんな自分も（在レイクビ-チ的小剧情）
○在ア-ケ-ド与メアリ-教官和マカロフ教官对话有小剧情。和トマス副长等人对话也有小剧情。
○在レストラン《フォルトゥナ》和フィオナ对话有小剧情。
○在《ホテル·デルフィニア》和シュミット博士以及ウォレス准将、奥蕾莉亚对话有小剧情。
○在レイクビ-チ有雪伦和安敦的小剧情，之后去和安敦对话MWL特别券+1。
○在MWL·观览车前与奥利维特和缪拉对话有小剧情。
○在MWL·镜の城前和ヴィンセント对话有小剧情。
○在MWL·镜の城前台和ブリジット等人对话有小剧情。
●事情都做完后打开ARCUS II 选择“夜の自由行动を终了する”。
○人物笔记：
クレア少佐：①赦さないで（选择“夜の自由行动を终了する”后触发小剧情，从レイクビ-チ前往エルム湖湿地带触发剧情）



最终幕 散り行く花、焔の果てに

□9/1

●从这里开始，当ユ-シス在队伍里的时候就能够使用ミリアム的号令了。
●解锁星见の塔等地区可以进行探索。
○人物笔记
オリヴァルト皇子：①思いを告げて（主线）
シェラザ-ド：②プロポ-ズ（主线）
スタ-ク：②弟分として（完成委托“十年来の师弟对决”）
ヨシュア：②忧いを断って（完成委托“ハ-メルの异界化”）
ジョゼット：②カプア家として（完成委托“ハ-メルの异界化”后和乔斯特对话）
オリヴァルト皇子：②母アリエルへ（完成委托“アルスタ-の收获祭”）
サンディ：②收获祭（完成委托“アルスタ-の收获祭”）
エリィ：②母ディアナ（完成委托“ディアナ·オ-ナ-の搜索”）
ロイド：②复活の特务支援课（完成委托“ディアナ·オ-ナ-の搜索”）
ブリジット：②（守るのではなく完成委托“アランの说得”）
アラン准尉：②贵方と一绪に（完成委托“アランの说得”）
キ-ア：②隐されていた因果（触发



委托“大地の圣兽の试练”）
トヴァル：②圣兽の试练（完成委托“大地の圣兽の试练”）
エリゼ：②兄の归りを（在卡雷贾斯II 4F和エリゼ对话）
ガイウス：③故乡の家族（在卡雷贾斯II 4F和ガイウス对话）
ミハイル少佐：②教官として（在卡雷贾斯II 4F和ミハイル少佐对话）
シドニ-：②春来たる？（在卡雷贾斯II 3F和シドニ-对话）
アルゼイド子爵：②祖先の记忆（在卡雷贾斯II 3F和アルゼイド子爵对话）
タチアナ：②文艺志（在卡雷贾斯II 2F和タチアナ对话）
レックス：②记者としての战い（在卡雷贾斯II 2F和レックス对话）
マルガリ-タ：②どっちのわたくし（在卡雷贾斯II 2F和マルガリ-タ对话）
フレディ：②フレディ·スペシャリテ（在卡雷贾斯II 2F和フレディ对话）
フィオナ：②希望の演奏会（在セントア-ク·贵族街的侯爵家城馆与フィオナ对话）
ナイトハルト中佐：②教え子へ（北サザ-ランド街道②的小剧情）
レン：②もう一つの家族（东クロスベル街道①的小剧情）
ベリル：②最后の启示（在第II分校的屋顶和ベリル对话）
エ-デル：②食粮支援（第II分校本校舍1F的小剧情）
ロジ-ヌ：②子供たちの笑颜（在リ-ヴス和ロジ-ヌ对话）
フリッツ：②卒业生と共に（在ウルスラ间道·旧演习地和フリッツ等人对话）
エイダ：②本校生徒として（在ウルスラ间道·旧演习地和フリッツ等人对话）
エミリ-少尉：②ラクロス部の绊（在ウルスラ间道的デアフリンガ-号3号车和フェリス等人对话）
テレジア少尉：②元副部长として（在ウルスラ间道的デアフリンガ-号3号车和フェリス等人对话）
记者グレイス：②フュ-リッツァ赏（在クロスベル市·东通り的宿酒场《龙老饭店》和记者グレイス对话）
ヨナ：②后方支援（クロスベル的ジオフロントX区画·端末室小剧情）
カエラ少尉：②黑月との交涉（在クロスベル·港湾区的黑月贸易公司和カエラ少尉对话2次）
至今为止没有漏掉人物笔记的话，使用ARCUS II 进行汇报能够获得核心回路“マギウス”。
○书籍：《帝国时报·临时合并号》（卡雷贾斯II的ベッキ-商会）、《3と9·第10卷》（圣ウルスラ医科大学的カルゴ）
收集完所有书籍后使用ARCUS II 进行汇报的话能够获得1个“黑ゼムリア矿”。
○VM卡片：ゼノスプリ-ド×3（ハ-メル废村的ヨシュア，需要完成委托“ハ-メルの异界化”）、タイラント（卡雷贾斯II 3F的アルゼイド子爵，需要收集该卡片之外的所有卡



片）
○料理：ぷりぷりエビカツサンド（オルディス·港湾地区的船员酒场《ミランダ》）、满腹ト-ルズランチ（第Ⅱ分校的学生食堂）。
做完所有类型的料理后可以把料理拿给分散在各地的角色来获得奖励，エ-デル（绝品料理）在第Ⅱ分校校舍，マルガリ-タ（珍妙料理）在卡雷贾斯Ⅱ2F，イメルダ（独自料理）在クロスベル市·欢乐街的アンティ-ク屋《イメルダ》，把所有料理都交给她们后可以各自获得1个饰品。
○照片：ジュノ-海上要塞、第Ⅱ分校的屋顶、エルム湖湿地带①
○钓鱼：钓上29种鱼后前往米修拉姆的レイクビ-チ触发小剧情，操作リィン就能够钓上最后一种了。
○在卡雷贾斯Ⅱ2F与ムンク和レックス对话有小剧情。
○在北サザ-ランド街道②的要塞前有小剧情。
○在第Ⅱ分校本校舍1F的会议室有小剧情。
○在エルム湖湿地带①有小剧情。
○在圣ウルスラ医科大学屋顶有小剧情。
○如果在前日谈里有和异性角色进行特别羁绊的话去エリン泡温泉会有小剧情。
○在卡雷贾斯Ⅱ2F与ミュゼ对话后能和她玩“ポムっと”与VM，VM对战胜利后可以获得命の雫、力の雫、守の雫、魔の雫、灵の雫各3个。
○在卡雷贾斯Ⅱ2F与フレディ对话可以拿到フレディ·スペシャリテ，之后能在フレディ这里制作该料理。
○卡雷贾斯Ⅱ3F的训练室能够进行LV3的训练了。
○收集完所有VM卡牌后去卡雷贾斯Ⅱ3F找アルゼイド子爵进行VM对战可以拿到核心回路“ヴォ-タン”。
○完成委托“アルスタ-の收获祭”后回到卡雷贾斯Ⅱ2F，在料理手册完成度100%的情况下与サンディ对话可以拿到回路“炎帝珠”。
○在クロスベル的ジオフロントX区画·端末室触发小剧情之后就能经由ジオフロントX区画②前往オルキスタワ-魔导区画。
○在セントア-ク的大圣堂与ラムゼン大司教对话可以拿到ゼラムカプセル。
○在パルム的ヴァンダ-ル流·练武场和プライム对话可以拿到アセラスの药·改和ゼラムパウダ-。
○在エリン的万屋《レムリック》和オ-ロイ老人对话可以拿到土坛场マペット。
○在オルディス·北通り的イ-グレット伯爵邸和セツナ对话可以拿到ゴ-ルデンドロップ×7。在オルディス大圣堂和ブランフェルト大司教对话可以拿到龙神香。
○在クロスベル市·西通り的アパルトメント《ベルハイム》和ケン或ナナ对话可以拿到ブレイブソウル。
○在星见の塔前和チルル对话可以拿到EPチャ-ジⅣ和ティア·オルの药。
○完成委托“ディアナ·オ-ナ-の搜索”后去旧特务支援课大楼和ティオ对话就能和她玩“ポムっと”了。至此就解锁了所有“ポムっと”玩家，和所有人对战胜利后能够解锁奖杯并且获得核心回路“エルダ”。
○失落魔法：星见の塔·最上阶的ロア＝ファンタズマ，掉落失落魔法“ロ-ド·レグナリオン”。
○回收黑ゼムリア矿の欠片：①ブリオニア岛（巨像前的高台）；②オスギリアス盆地（最深处，主线BOSS战地点）；③星の灵场·祭坛；④オルキスタワ-屋顶；⑤MWL·镜の城最深处的占いの间；⑥龙の灵场·祭坛。
收集完之后前往武器商店将碎片合成为黑ゼムリア矿，然后就能打造角色的最强武器了。
○调查完至今主线、支线和试练宝箱所有敌人的话战斗笔记完成率应该是在80%以上，使用ARCUSⅡ进行汇报的话能够拿到核心回路“シュバリエ”。



委托

委托名称	AP	内容	奖励
アルスタ-の收获祭	4	在アルスタ-的宿酒场《阳溜まり亭》和サンディ对话开始委托。首先前往オルディス·北通り与花店老板娘对话，然后去ブリオニア岛·集落迹采集到サニ-リリィ。接着去和クロスベル·东通り的宿酒场《龙老饭店》对面的パック购买ガレットフラワ-。最后去リ-ヴス的ベ-カリ-カフェ《ルセット》和リ-ザ，前往第Ⅱ分校调查菜园。回去和サンディ汇报就行了	10500米拉、大地のタリスマン
アランの说得	4	在东クロスベル街道③小屋后的空地触发委托，然后前往ウルスラ间道的演习地迹与パトリック对话触发骑神战。搭档机为パトリック，一边保证パトリック的体力一边攻击就行了。魔煌机兵的攻略见8/23的BOSS战部分	10000米拉、冰将珠
アインヘル小要塞の手配魔兽	3	打倒アインヘル小要塞·LVX最深处的通缉魔兽	10000米拉
ディアナ·オ-ナ-の搜索	3+2	把ランディ和ユウナ放在队伍里，在ミルサンテ的土产·工房《ディアナ》接受委托。前往クロスベル市·西通り的食品·杂货《タリ-ズ商店》和老板娘对话选择“ディアナについて寻ねる”，之后分别前往中央广场、东通り、欢乐街打听情报，打听完之后的剧情里分别选择“昨日の午前”、“何らかの超常的な存在”和“驿前通り”。 从驿前通り进入ジオフロントF区画，队伍角色变成リィン、ユウナ和特务支援课成员，进入到ジオフロントF区画③触发BOSS战，战后委托结束	10000米拉
十年来の师弟对决	3+2	在卡雷贾斯Ⅱ后方甲板和斯塔克对话接受委托，与クロウ进行VM对战，胜利的话AP+2。需要注意的是卡牌并非玩家平时自己组的那一副，所以最好事先存个档	10000米拉、贤王珠
ハ-メルの异界化	4	在东クロスベル街道①观看小剧情后，带着ティ-タ和アッシュ前往パルム间道①开始委托。队伍会变成リィン、アッシュ和《空轨》组。异界化ハ-メル废道的杂兵会产生变化，想要拿战斗笔记奖杯的话记得随时调查，途中会触发强制战斗，前往ハ-メル废村会触发BOSS战，战后委托完成	10000米拉
大地の圣兽の试练	5	完成所有委托并收集完所有的失落魔法之后返回卡雷贾斯Ⅱ接到托比的ARCUS联系自动接下委托。前往アウロス海岸道②新出现的圣灵窟前触发剧情，和トヴァル对话进入圣灵窟，トヴァル加入队伍。来到最深处触发BOSS战，战斗胜利后完成委托	10000米拉

宝箱

ジオフロントF区画①（委托相关）	①7属性耀晶石碎片×200；②琥耀珠；③ティア·オルの药；④アビスシャドウ
ジオフロントF区画②（委托相关）	①アセラスの药·改；②Uマテリアル×5；③日轮牙；④EPチャ-ジⅣ；⑤土坛场マペット；⑥精灵香
星见の塔前	①试练宝箱：リィン&アッシュ&ラウラ&ガイウス（リィン的号令“闪光阵《黄龙》改”强化）
星见の塔①	①ブレイブシ-ド；②玄武刃；③7属性耀晶石碎片×200；④パシオンル-ジュ
星见の塔②	①Uマテリアル×5；②影轮牙
星见の塔③	①ゼラムパウダ-

●确认事情都办完之后去卡雷贾斯Ⅱ4F和奥利维特对话开始剧情。
●作战开始后首先要做的是操作A～E五个队伍攻略盐の杭，所有人都是固定装备，所以不用为配装感到烦恼。
●A组队伍为エステル、ヨシュア、アガット、ティ-タ和レン，能够使用雪拉的号令。エステル的副回路是“カグツチ”，在杂兵战时尽量使用エステル来主攻的话可以省不少CP。在分歧点时先往右走打开开关，然后从左边来到尽头可以看到回复装置。继续前进到最深处后切换到其他队伍。

宝箱

盐の杭A	①Uマテリアル×10；②ティア·オルの药；③精灵香；④パワ-ポ-ションⅡ×1、シ-ルドポ-ションⅡ×1、マインドポ-ションⅡ×1



●B组队伍为ロイド、艾莉、ティオ、ランディ，能使用キ-ア和奥利维特的号令。开关在岔路口的左边尽头，然后前进到最深处触发剧情，切换到其他队伍。

宝箱

盐の杭B	①7属性耀晶石碎片×200；②ブレイブシ-ド；③ゼラムパウダ-；④EPチャ-ジⅣ

●C组队伍为アンゼリカ、乔治、雪伦、罗赛莉亚，能够使用トワ的号令。这组最为便利的是魔法，因为罗赛莉亚的号令效果是魔法无EP消耗，而且只需要1BP就能发动，在杂兵战时尽量用魔法来解决就行了。开关在地图右上角位置。前进到最深处触发剧情后切换到其他队伍。

宝箱

盐の杭C	①EPチャ-ジⅣ；②アセラスの药·改；③ゼラムカプセル；④五种雫×1

●D组队伍为デュバリィ、恩涅亚、艾涅丝、泽诺、雷欧尼达斯，能够使用アルフィン的号令。开关在地图左上角的位置，来到最深处触发剧情，切换到其他队伍。

宝箱

盐の杭D	①7属性耀晶石碎片×200；②ブレイブソウル；③アセラスの药·改；④パワ-ポ-ションⅡ×1、シ-ルドポ-ションⅡ×1、マインドポ-ションⅡ×1

●E组队伍为奥蕾莉亚、维克特、薇塔和トヴァル，可以使用エリゼ的号令。这组基本就是个BUG队伍，维克特和奥蕾莉亚都带有自动回复CP的饰品，而薇塔的回路里有能够通过攻击类魔法来吸收EP的副回路，主打魔法的话用薇塔配合トヴァル的号令，主打物理攻击的话就靠师徒二人来输出。开关在岔路的东边，前进到最深处触发BOSS战。

宝箱

盐の杭E	①Uマテリアル×10；②ティア·オルの药；③五种雫×1；④龙神香

BOSS
神机アイオ-ンγⅡ·ニゲル

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

A 组的 BOSS 战，BOSS 对延迟效果耐性较低，所以主要以ヨシュア和レン作为主攻，配合ヨシュア的号令基本能把它锁死不动。

BOSS
ベルス=アグル-ガ

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

B 组的 BOSS 战，重点在于 HP 减至一半之后会 BOSS 会使用附带消灭效果的全体攻击和全体范围的大魔法等，所以控制好血线之后一口气使用 S 战技来将其解决是最好的办法。

BOSS
神机アイオ-ンβⅡ·アルム

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

C 组的 BOSS 战，这个 BOSS 对延迟的耐性也比较低，配合有延迟效果的战技和魔法可以尽可能地将其锁死，不过效果估计没有 A 组那么显著，期间它有可能会行动，到时候要配合号令和魔法来进行防御。

BOSS
ネクロ=ヴァリス

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

D 组的 BOSS，和 A、C 两组 BOSS 一样，对延迟耐性比较低，配合泽诺的号令提高必杀率来一边回复 BP 一边慢慢磨就行了。

BOSS
神机アイオ-ンαⅡ·ルベル

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

E 组的 BOSS，HP 下降后会进入倒计时状态，倒计时结束后会产生强大的全体伤害，所以看准时机来配合薇塔的号令，让队伍全体爆发使用 S 战技将其一口气解决，以免夜长梦多。

●剧情后自动来到幻想机动要塞·外郭。前期的攻略方法就是很传统的找开关开门，开关的位置可以在地图上找到。

○在幻想机动要塞·外郭西边有黑ゼムリア矿の欠片。

●穿过入口来到小庭院，这里有回复装置可以进行补给。前往小庭院左边的回廊A，来到最深处触发剧情，向前走有回复装置。把リィン、アッシュ、アルティナ放到主攻队伍后向前走触发BOSS战，这些成员在开始战斗后可以和后备成员互换。

宝箱

幻想机动要塞·入口	①精灵香；②ブレイブシ-ド
幻想机动要塞·回廊A	①魔王珠；②アセラスの药·改；③煌靴アルカス

BOSS
クレア少佐、レクタ-少佐

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

建议事先准备好防止气绝、封技、封魔状态的饰品或者回复道具。在前半段没有什么威胁，但是在两人的 HP 减少至一半以下时就会使用号令和 S 战技，而且 S 战技的威力比以前要高很多，所以必须想办法做好防备工作。



〇人物笔记
クレア少佐：②黄昏を乗り越えた先（主线）
レクタ-少佐：②秘めた觉悟（主线）
●返回小庭院触发剧情，之后这里将作为休息据点来使用，能在小庭院里和同伴们对话或者打牌了。
〇小剧情：アッシュ、ユウナ等人、クルト、ミリアム、フィ-。
●前往回廊B，来到最深处后把クルト放到主攻队伍里，继续前进触发BOSS战和骑神战。

宝箱

幻想机动要塞·回廊B	①ティア·オルの药；②リペアスト-ン×1、ライズスト-ン×1、ブレイブスト-ン×1、リザレクトスト-ン×1；③辉甲ノルン；④グラ-ルロケット；⑤ゼラムカプセル

BOSS
セドリック皇太子、战鬼シャ-リィ

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突
魔法属性推荐：皆可
开战前准备好防止即死和炎伤状态的饰品，シャ-リィ会使用附带这两种状态的战技。HP 降至一半以下时两人都会使用 S 战技，シャ-リィ的 S 战技威力比较高，要提前做好防御的准备。

BOSS
绯の骑神テスタ=ロッサ、魔煌机兵メルギア·剑、魔煌机兵メルギア·铳

出战成员为苍灰两台骑神和クルト，从这一战开始能够进行上场成员更换了，不过替补的成员只有一人。
魔煌骑兵メルギア·剑应对方法：
通常状态：攻击头部（ヘッド）
蓄力状态：攻击头部（ヘッド）
魔煌机兵メルギア·铳应对方法：
通常状态：攻击身体（ボディ）
绯之骑神应对方法：
通常状态：攻击头部（ヘッド）
左手向前的蓄力状态：攻击手臂（ア-ム）
腰放下来并且剑横着举在身前的蓄力状态：攻击手臂（ア-ム）
手向下放的蓄力状态：攻击身体（ボディ）

〇人物笔记
クルト：③皇太子の友（主线）
〇在皇太子和シャ-リィ身后的地面上有黑ゼムリア矿の欠片。
●返回小庭院。
〇小剧情：サラ、ユ-シス。
〇和ゼオ对话可以拿到アマルカルプ。
●从小庭院北边进入回廊C，打开开关前进到回廊C中间触发BOSS战，需要把尤娜放到主战队伍。

宝箱

幻想机动要塞·回廊C	①闪甲オ-ズ；②ティア·オルの药；③七剑珠；④咣靴カリスト；⑤龙神香

BOSS
道化师カンパネルラ、根源のマリアベル

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突
魔法属性推荐：皆可
小丑会使用号令，效果是让我方成员的行动硬直时间变成 1.5 倍。マリアベル在战斗里会召唤杂兵，想要完成战斗笔记的话就别太急着将其干掉。小丑的攻击主要是以魔法为主，提前做好魔法防御的准备或者将其迅速解决掉是最好的。两人的 HP 降至一半以下后都会使用 S 战技。

〇人物笔记：
ユウナ：③もう一つの重心（主线）
〇小庭院的小剧情：ユウナ等人、アリサ
●使用回廊C中间的升降机来到回廊C上层，继续前进来到回廊C触发BOSS战，需要把アリサ和ユ-シス放到主攻队伍。



宝箱

幻想机动要塞·回廊C上层	①ブレイブソウル；②リペアスト-ン×1、ライズスト-ン×1、ブレイブスト-ン×1、リザレクトスト-ン×1；③精灵香；④幻狼珠；⑤ゼラムカプセル

BOSS
ル-ファス、黒のアルベリヒ

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突
魔法属性推荐：皆可
优先解决 HP 较少的アルベリヒ，期间要注意别让卢法斯使用魔法，他所使用的魔法里有全体范围附带即死效果的时属性魔法，如果事先没有准备好防止即死的饰品会比较难以应付。HP 降至一半以下后两人都会使用 S 战技，其中卢法斯的战技会消除我方成员的能力加成效果。

BOSS
金の骑神エル=プラド-、魔煌机兵ハンニバル、魔煌机兵モルドレット

在这次战斗里能够使用特殊的号令了。
魔煌机兵ハンニバル应对方法：
通常状态：攻击手臂（ア-ム）
左手放到胸前蓄力状态：攻击身体（ボディ）
枪朝前伸出来的蓄力状态：攻击头部（ヘッド）
魔煌机兵モルドレット应对方法：
通常状态：攻击手臂（ア-ム）
两手拿武器的蓄力状态：攻击手臂（ア-ム）
单手拿武器的蓄力状态：攻击身体（ボディ）
金之骑神的应对方法：
通常状态：攻击手臂（ア-ム）
左手放胸前的蓄力状态：攻击手臂（ア-ム）
两手握剑放在胸前的蓄力状态：攻击头部（ヘッド）

〇人物笔记：
アリサ：③一缕の望み（主线）
ユ-シス：③兄へのケジメ（主线）
〇在BOSS战地点能捡到黑ゼムリア矿の欠片。
●返回小庭院。
〇小剧情：ユ-シス和ミリアム。
●调查小庭院中央的魔法阵来到中枢，前往中枢中间触发BOSS战，需要事先把エマ放到主攻队伍。



宝箱

幻想机动要塞·中枢	①アセラスの药·改；②ゼラムパウダ-；③EPチャ-ジⅣ；④ブレイブシ-ド；⑤龙神香

BOSS 魔神マクバ-ン

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：时、空、幻

本战可以使用骑神与机甲兵召唤。

这次マクバ - ン的普通战技都会附加劫炎效果，部分还有即死效果，由于劫炎没法预防，所以优先应付即死状态。HP 降至一半以下后还会使用 S 战技，被命中的话我方角色身上的加成效果都会被清除，如果不想再重新给角色重新加上加成效果的话可以用アルティナ的号令来躲过去。当它的 HP 降至五分之一以下时会进入完美防御状态，这时候攻击它都不会给其造成伤害，需要撑到ミリアム说话，然后操作リィン召唤瓦利玛就行了。

○人物笔记：

エマ：③外の理（主线）

クロウ：③前だけを向いて（返回小庭院和クロウ对话）

○小庭院的小剧情。エマ与セリ - ヌ、クロウ、ガイウス。

●调查电梯前往中枢最下层，前往最终地点触发最终BOSS战。

○人物笔记：

リィン：④VII组（主线）

サラ：③最高のクラス（主线）

宝箱

幻想机动要塞·中枢最下层	①ブレイブソウル；②ゼラムカプセル；③龙神香；④リペアストーン×1、ライズストーン×1、ブレイブストーン×1、リザレクトストーン×1

BOSS 铁血のオズボ-ン

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

战斗形式类似于《闪 2》最终战的绯骑或者《闪 3》第四章的暗黑龙，就是把队伍分为 A、B、C 三个组来打 BOSS。因为大半部分时间都是要靠 C 组来磨，所以建议把主力都放到 C 组里。

A 组把 HP 削至 75% 之后切换到 B 组，B 组把 HP 削至 50% 后切换到 C 组。

奥斯本的攻击有很多附加效果，所以尽量给 C 组主力换上全状态防御的饰品，如果换不了的话就给队伍成员附加“心眼”状态来躲过攻击。

进入 C 组的阶段时奥斯本会使用 S 战技，他的 S 战技不仅会消除我方成员的能力加成效果，甚至连号令的效果都会被清零，如果恰巧使用了 BP 消耗大的号令，那么最好尽快将其破防，以免 BP 遭到浪费。



BOSS 黑の骑神イシュメルガ

出战成员为リィン、クロウ和 1 位新VII班成员，其他 3 位新VII班成员是后备队伍，也就是说所有集体都能出战。

在这次战斗里可以使用“神なる焰”，效果十分 BUG，在走投无路的时候用是最好的。

通常状态：攻击头部（ヘッド）

双手握剑正面面对目标的蓄力状态：攻击手臂（ア - ム）

右手握剑的蓄力状态：攻击身体（ボディ），该蓄力会造成全体伤害并且有封技效果，建议打断。

左手放到右肩附近的蓄力状态：攻击手臂（ア - ム），该蓄力也为全体攻击，而且有 SPD 下降和吸收我方 HP 的效果。



●在完成了委托“大地の圣兽の试练”的前提下观看一周目的结局之后系统会提示生成通关存档，读档之后选择“黑の骑神との决战后から再开”→“新たなる道《？？？》に进む”，触发真正的最终BOSS战。

○如果没有完成该委托的话，读档后就会来到最终战前的回复装置附近，那里就会出现“因果旋涡”，进去后挑战BOSS胜利也算是达成条件。

●最后一战里也是分为A、B、C三组人来进行战斗，在这一战中玩家能够使用至今为止所有的可操作角色。リィン固定在A组，这时候所有成员的HP、EP和CP都恢复至全满状态。

编组推荐：主力放在A组，B组以物攻为主，C组以魔攻为主。

在战斗里按下↓键能够切换队伍。

BOSS イシュメルガ=ロ-ゲ

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

A 组的战斗，可以使用トワ、エリゼ、アルフィン和レクタ - 的号令。由于 B 组和 C 组的敌人会在战斗里乱入进来抵挡 2 次我方的攻击，所以建议优先解决另外两组战斗后再来对付这家伙。

BOSS 在战斗中会召唤两种杂兵，想要收集全战斗笔记的别错过了。

BOSS ロ-ゲ=オウガ

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：不推荐

B 组的战斗，可以使用克蕾雅的号令。

BOSS 身上附加有魔防上升效果，所以这场主要以物理攻击来进行输出。高难度里进入长期战的话可以考虑给フィ - 堆回避率来配合回路“愤怒”不断进行反击暴击。

BOSS ロ-ゲ=アウラ

失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突

魔法属性推荐：皆可

C 组的战斗，可以使用ミリアム、奥利维特和雪拉的号令。

这边 BOSS 则是有物防上升效果，这边以魔法来作为主要输出就行了，如果陷入长期战的话建议给魔法攻击成员装上副回路“ティタニア”来不断使用高伤害魔法。

●最终战结束后的剧情期间会要求玩家存档，如果想看彩蛋剧情的话建议存一下。

》通关后

通关大团圆结局后能够保存通关存档，主页面读取通关存档之后就能够在解锁特典和继承要素的情况下开始二周目的剧情。

进行多周目游戏时所有 DLC 的开封状态都会被重置。

彩蛋

读取最终战结束后リィン开始讲述日后谈剧情时的存档，在看完所有结局剧情（可以跳过）最后会多出一段和系列主线有关的彩蛋剧情。

周目继承与特典内容

可继承项目

项目名	内容
LV（キャラクタ-LV）	继承所有角色的等级、战技、勇气号令的升级状态等（不包括リィン的鬼气解放）
リンクLV·ラッシュ·バ-スト	继承Link等级并且解锁连续猛攻、爆裂猛攻
スロットLV	继承导力器战术孔的开启状态
マスタ-クオ-ツLV	继承核心回路的等级
ミラ·セピス	继承米拉（金钱）和耀晶石碎片
アイテム	继承装备、核心回路、回路、消耗类道具等物品（不继承与剧情有关的道具）
あらすじ	继承剧情回顾
各种ノ-ト情报	继承所有笔记收集情况以及书籍、卡片、钓鱼相关道具等

特典

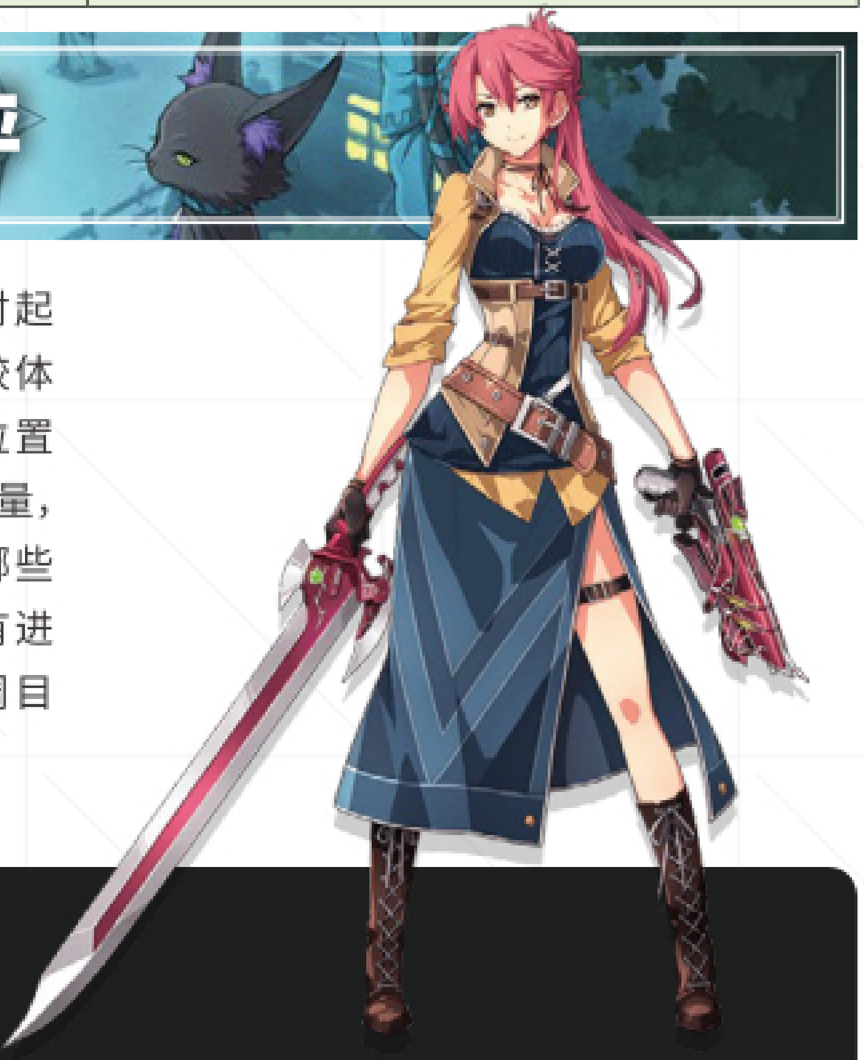
特典名	内容
『その他衣装』所持	在持有特殊换装的情况下开始下一周目
ミラ30万·七属性セピス×3000个入手	在持有30万米拉和七个属性碎片×3000的情况下开始下一周目
绊行动ポイントMAX	各章节的羁绊行动点数变为最高值
全キャラクタ-コスチュ-ム変更可能	能够更换还没有在主线里入队过的角色的服装

奖杯列表

名称	杯种	取得条件
THE LEGEND OF HEROES	白金	获得所有的奖杯
传说のVII组	金	特务科等级达到“甲零级”
炽煌なる翼	银	分校再起度达到“回天”
地狱の栄冠	银	通关“NIGHTMARE”难度
クエストマスタ-	银	完成所有委托
トレジャ-ハンタ-	银	打开所有宝箱
バトルマスタ-	银	调查了所有敌人（EXTRA除外）
人物マスタ-	银	收集完所有人物笔记
VMコレクタ-	银	收集所有的VM卡片
ブックマニア	铜	收集所有的书籍
炎の料理人	铜	做出了所有料理
水界の钓神	铜	钓上了所有的鱼并且拿到了所有的钓竿
ポムっとマスタ-	铜	和所有“ポムっと”玩家进行对战并获得胜利
ブロマイドコレクタ-	铜	拍摄了所有风景照片后向レックス进行汇报
Mクオ-ツコレクタ-	铜	收集了全31种核心回路
ロストア-ツコレクタ-	铜	收集了全5种失落魔法的回路
试练を越えし者	铜	通关所有试练宝箱
百万长者	铜	持有金钱达到100万
至境の珠	铜	任意1个核心回路达到Lv10
力战の勇士	铜	战斗胜利100次
历战の猛者	铜	战斗胜利700次
雷光一闪	铜	以先制/优势/奇袭攻击开始战斗300次
超绝秘技	铜	发动100次S战技
绚烂攻守	铜	战后加成奖励达到×3.0
ブレイクマスタ-	铜	破防800次
リンクマスタ-	铜	任意一组人的Link等级达到7
追击マスタ-	铜	发动追击500次
ラッシュマスタ-	铜	发动连续猛攻100次
バ-ストマスタ-	铜	发动爆裂猛攻50次
オ-ダ-マスタ-	铜	使用100次勇气号令
华丽なる特务科	铜	任意一个章节达成S评价
特別な绊·ユウナ	铜	在前日谈邀请ユウナ度过最后一夜
特別な绊·アルティナ	铜	在前日谈邀请アルティナ度过最后一夜
特別な绊·ミュゼ	铜	在前日谈邀请ミュゼ度过最后一夜
特別な绊·アリサ	铜	在前日谈邀请アリサ度过最后一夜
特別な绊·ラウラ	铜	在前日谈邀请ラウラ度过最后一夜
特別な绊·エマ	铜	在前日谈邀请エマ度过最后一夜
特別な绊·フィ-	铜	在前日谈邀请フィ-度过最后一夜
特別な绊·サラ	铜	在前日谈邀请サラ度过最后一夜
特別な绊·トワ	铜	在前日谈邀请トワ度过最后一夜
特別な绊·エリゼ	铜	在前日谈邀请エリゼ度过最后一夜
特別な绊·アルフィン	铜	在前日谈邀请アルフィン度过最后一夜
协力者たちとの绊	铜	在前日谈同时观看了セリ-ヌ和デュバリィ的最终羁绊
男たちの绊	银	在前日谈同时观看了クルト、アッシュ、エリオット、マキアス、ユ-シス、ガイウス和クロウ的最终羁绊
オルキスタワ-潜入	铜	潜入オルキスタワ-，流程奖杯
変わる世界～暗の底から～	铜	通关序章“変わる世界 ～暗の底から～”，流程奖杯
VII组の试练	铜	通关第Ⅰ部“VII组の试练”，流程奖杯
折れたる剑、そして——	铜	通关断章“折れたる剑、そして——”，流程奖杯
宿命の星たち	铜	通关第Ⅱ部“宿命の星たち”流程奖杯
狮子ノ刻～闪光の行方～	铜	通关第III部“狮子ノ刻～闪光の行方～”，流程奖杯
せめてこの夜に誓って	铜	通关前日谭“せめてこの夜に誓って”，流程奖杯
散り行く花、焔の果てに	铜	通关最终幕“散り行く花、焔の果てに”，流程奖杯
未来へ	金	观看大团圆结局，解锁方法见流程攻略

奖杯总评

收集类的奖杯这次相对起以前的作品来说还算是比较体贴，在笔记页面的最开头位置可以查看已经打开的宝箱数量，打开战斗笔记后也能看有哪些敌人是已经遇到过但是没有进行调查的，有缺漏的话二周目时补回来就行了。



奖杯“绚烂攻守”

这个奖杯算是每次写《轨迹》新作的攻略都要说一次的了……野外找一批数量在7～8只的杂兵，将难度调低（如果在打难度奖杯的话可以事先存个档），事先将BP攒至5以上，开战后想办法让敌人失衡，然后发动爆裂猛攻，只要能一次干掉所有敌人就没有什么难度了。

奖杯“特別な绊·～”、“协力者たちとの绊”“男たちの绊”

最终羁绊相关的奖杯拿法最保险的做法还是从二周目开始拿（一周目建议以收集人物笔记为主）。

前提条件是在流程里触发完所有女性角色的特殊关系相关羁绊事件。

在拿完男性角色的最终羁绊奖杯之后还能剩下2张券，存个档去拿了セリ-ヌ与デュバリィ的奖杯后读档回来，把券用到只剩下1张，然后反复用S/L大法来观看所有可攻略女性的奖杯就行了。

友情的最终羁绊　如果在前日谈里没有和任何一位女性角色度过最后一夜的话，リィン就会去与マキアス和クロウ一起喝酒度过最后一个晚上。



※Steam版同步发售

刺客信条 奥德赛		PS4 XOne Ubisoft
Assassin's Creed Odyssey		动作角色扮演 中文版
2018年10月5日	本地1人	无对应周边
售价为PS4：490港币，XOne:500.5港币		

游戏版本：1.04
通关时间：40~50小时
全成就/白金时间：60小时~70小时

文 北山杉 美编 NINA

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

攻略透解 GUIDE THROUGH

一年一度的"大型历史旅游模拟器"如期发售，此次玩家将来到公元前431年的古希腊，体验伯罗奔尼撒战争时期爱琴海沿岸的灿烂文明与神话传说。作为一名在各方势力之间游走的雇佣兵，你将亲自参与无数重大历史事件，在这场旷日持久的战争中不断成长、做出抉择，并且最终解开萦绕在自己身世上的种种谜团。

操作介绍

●默认控制

PS4	XOne	说明
左摇杆	左摇杆	移动/奔跑（持续推住摇杆）
右摇杆	右摇杆	视角转向
×	A	攀爬
□	X	闪避/翻滚（长按）
○	B	蹲下/向下攀爬
△	Y	互动/刺杀
L1	LB	激活近战能力环
R1	RB	轻攻击
L2	LT	使用弓箭瞄准/激活远程能力环
R2	RT	重攻击/射出箭矢/放下物品或人
L3	LS	次要互动
R3	RS	锁定目标
方向键↑	方向键↑	控制猎鹰/发动揭露技能（按住）
方向键←	方向键←	切换远程武器
方向键→	方向键→	切换近战武器/装备火把（按住）
方向键↓	方向键↓	吹口哨/呼叫坐骑（按住）
触摸板	VIEW	游戏地图
OPTIONS	MENU	暂停菜单
L3+R3	LS+RS	照相模式

●海战控制

PS4	XOne	说明
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角转向
×	A	加速（按住）
□	X	旅行速度
○	B	减速/后退（按住）
△	Y	互动/刺杀
L1	LB	采取防御姿态
R1	RB	火焰射击
L2	LT	弓箭手自由瞄准
R2	RT	射出箭矢/掷标枪
方向键←	方向键←	开始/停止船歌
方向键→	方向键→	随机唱船歌

探索模式和指览模式

在开始游玩之前，玩家需要对游戏的UI模式进行选择。游戏模式分为探索和指览两种模式，在探索模式中，游戏不会自动把地点、敌人、任务目的地等UI在地图和游戏界面中标示出来，玩家需要在游戏中与NPC对话来获得相关信息，然后根据这些信息来找到具体的地点，这样做会带给玩家无可比拟的沉浸感。指览模式则是"《刺客信条》系列"的经典模式，玩家在游戏中获得的大部分信息都会在界面和地图中显示。但与探索模式相比，指览模式无法提供太多沉浸感。



© 2018 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

等级同步和任务链

本作的玩法和《起源》相比变化不大，但无论是在地图规模还是任务量级上都要比前者大不少。在角色成长上，本作的一个独特之处在于敌人和任务的推荐等级会随着主角等级的提升而提升，因此在本作想要靠野外练级来达成“等级压制”的做法是行不通的。而要想战斗变得容易的话，需要角色的等级、装备、技能（能力）共同达到一定的要求才可行，即便主角是个斯巴达人，也无法在一开始就从头正面硬拼到底。

由于本作加入了更多 RPG 元素，因此主线任务和支线任务相比前作都有不少出彩之处。任务与任务之间的联系也变得前所未有地紧密，对话选项带来的蝴蝶效应对整个任务链的影响十分明显，某些选项甚至能左右关键人物的生死以及最终的结局，正因为如此，每一位《奥德赛》的玩家经历的都是一场独一无二的冒险之旅。

系统篇

相较前作，本作对装备和能力系统进行了精简和整合，但由于对话选项和海战的加入，也新增了不少全新的内容。

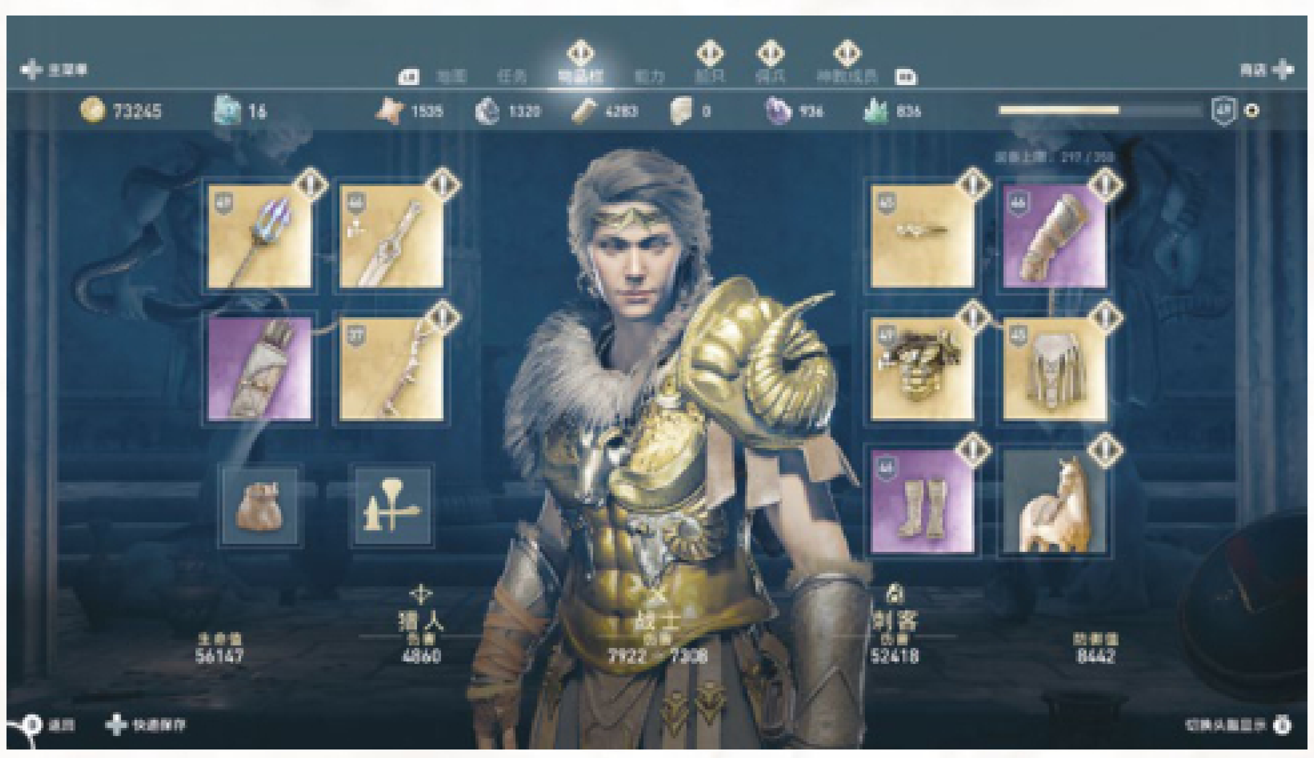
装备系统

武器

由于断矛这一特殊武器的存在（主角一般是一手拿断矛，一手拿其他武器进行战斗），本作取消了双剑，近战武器分类也变为了刀剑、匕首、重型钝器、重型利器、手杖和矛 6 种分类。远程武器方面，此次将《起源》中 3 种类型的弓合并到了一起，不再单独做出区分，但玩家可借由装备猎人能力来分别达到 3 种弓的效果。此外，本作的弓将允许同时搭载不同类型的箭矢，装备不同的箭矢也会为玩家的远程攻击带来更多伤害加成，本作的箭矢分为普通箭矢、麻痹箭、毒箭、火焰箭、爆裂箭、夺命箭 6 种类型。

防具

和前作不同，本作按照身体部位的不同，将防具分为了头盔、臂甲、身甲、束腰带和腿甲 5 个部件。每个部件的更换都能在角色外观上实时显示，玩家可以根据自己的喜好搭配不同风格的服装。和前作一样，玩家可以在装备界面按下 RS/R3 来隐藏头盔显示。另外虽然防具的种类多了不少，但大部分在外观上都做了一定的区分，例如刺客系头盔的外观一般是兜帽、猎人系的头盔则是眼罩，熟悉了之后一眼看过去便一目了然。



▲DIY属于你自己的“刺客”角色。

TIPS　可铭刻在装备上的铭文随角色等级的提升而解锁。

铭刻

对游戏中的所有武器和防具来说，除了其自带的属性外，玩家还可在铁匠处对其进行铭刻，额外再增加一条属性。可铭刻属性需要通过提升等级、杀死雇佣兵等方式来进行解锁，玩家可在目前已解锁的铭刻属性范围内自由选择想要进行铭刻的属性，具体的解锁情况可在物品栏界面的“铭文清单”一项中查看。

装备品质

本作的装备品质从优到劣分为传奇、史诗、稀有、普通 4 种类型，其中稀有和普通装备基本上只在前期才有出场的机会，后期装备主要以传奇或者史诗为主。从属性上来说，传奇装备和史诗装备相差不大，同样都有 2~3 条随机属性 +1 条可铭刻属性，但在同种类、同等级的情况下传奇装备的数值要高于史诗装备，不仅如此，所有传奇装备不能进行分解，并且都是以“套装”的形式组成，如果玩家将某一个套装的部件全部凑齐，便可激活一条额外的套装属性加成。

技能（能力）系统

在《起源》中，主角的技能（能力）系统被分为了猎人、战士和刺客 3 种类型，本作的技能虽然同样也是如此分类，但相比前作有了许多新变化。

技能树

不同于前作“走格子”式技能解锁方式，本作重新采用了技能树来解锁主动技能，被动技能的解锁则是根据主线剧情的进度以及一些特定的方式（例如同步一定数量的俯瞰点来升级鹰眼）自动解锁和升级。每个主动技能在解锁后还可以花费技能点再将其提升两级，使该技能的威力和作用大幅增强。得益于三系职业分类以及技能树式解锁方式，玩家在技能解锁的自由度上也加强了不少，既可以优先点满某一系相关技能，也可以在三系技能中选择一些最适合当前装备的技能进行组合，即使点错了也不要紧，只需花费一点德拉克马（钱币）便能重置整个技能树，因此推荐玩家不妨在游戏中多试试不同的技能组合。



▲本作的技能系统。

快捷能力环

快捷能力环是本作新加入的一个设定，分为近战能力环和远程能力环两种，各支持装备 4 个主动技能，其中近战能力环可装备战士和刺客系技能，远程能力环主要装备猎人系技能。快捷能力环在战斗时会显示在游戏界面的左下角，分别通过 LB/L1（近战能力环）键和 LT/L2 键（远程能力环）激活各自装备的主动技能。虽然快捷能力环只能支持装备 4 个主动技能，但玩家可在战斗中随时更换，可操作空间还是比较自由的。不仅如此，当玩家将列奥尼达斯之矛升级到三级后，还能解开第二个近战能力环，只需在技能界面下按下方向键↓键便能进行切换，大幅节省了玩家在战斗中更换技能的时间。

列奥尼达斯之矛

列奥尼达斯之矛是本作主角继承自斯巴达王列奥尼达斯的传奇武器，它独立于主角的武器和装备，无法对其进行买卖或者分解等行为。作为一把与第一文明之间有着种种关联的神器，它不仅能够强化主角的数值，还能赋予其神奇的能力——刺客系技能“急速刺杀”和“倪克斯之影”就是鲜明的例子。列奥尼达斯之矛的等级可通安德罗斯岛上的远古锻造炉提升，升级需要用到秩序神教成员手中的神器碎片，每升一级，需要用到的神奇碎片数量就会有所增加，从第5级升到第6级(最高级)需要用到22枚神器碎片。



升级后的列奥尼达斯之矛不仅能够增加角色的肾上腺素槽上限，还能提升消耗肾上腺素后回复的生命值，除此之外，将其升至三级还能解锁一个额外的近战能力环。

等级	需要的神器碎片
1	0
2	1
3	3
4	7
5	22

战斗系统

从《起源》开始，本系列的战斗系统就逐渐往“无双化”的方向发展，到了本作，在各种主动技能以及主角的斯巴达背景加持下，“正面硬刚”的情况并不少见，而且效率似乎不比找机会刺杀差太多。当然，喜欢玩潜入刺杀的玩家也不必担心，刺客系和猎人系的主动技能中也有不少强化角色刺杀能力的技能出现，所以即使本作被许多人诟病没有袖剑（被断矛代替）、对精英敌人经常无法一击必杀，但在实际游戏中，断矛+主动技能组成的多种多样的刺杀手段相信足够让喜欢潜入刺杀的玩家玩得尽兴。

以肾上腺素为中心

主动和被动的技能划分极大地改变了本作的战斗格局，由于主动技能的增加以及使用频率的提升，肾上腺素槽便承担起了制约玩家使用主动技能的类似“MP槽”的角色。在《起源》中，肾上腺素槽在大多数情况下只能用于发动一次威力巨大的技能，而在本作中，这样的高阶技能也有，例如战士系技能的“狂袭”，一次便需要消耗3格的肾上腺素槽，并且技能的发动方式也与其他主动技能有所区别；但玩家在一般的战斗中会更倾向于使用一些消耗不多，但十分实用的小型技能，如去掉敌人盾牌的“破盾者”，以及使一击刺杀的成功率大幅提升的“致命刺杀”，这些技能一般只会消耗一格肾上腺素，所以使用的频率会比前面所提到的高阶技能更高。

在本作中，肾上腺素槽可以通过刺杀（不使用主动技能）、在正面战斗中命中敌人等方式得到累积，并且不会随着时间的推移而减少（和所谓的怒气值有所区别）。除此之外，玩家的任何消耗肾上腺素的行为都会回复一定的血量，因此从某种程度上来说肾上腺素槽也承担着作为回复药的作用。

了解了上面几点，便可以看出本作的战斗系统完全以肾上腺素槽为中心而进行设计的，玩家在战斗中需要多注意肾上腺素槽的积累，尤其是面对等级较高的敌人时，时刻保持一两格肾上腺素用于回血很有必要；此外，在进行潜入刺杀时，尽量优先选择不必使用技能便能一击必杀的敌人下手，以快速积累足够多的肾上腺素，随后再使用“致命刺杀”技能解决剩下的血量较厚的敌人。



▲技能：破盾者

防反和完美闪避

除了取消袖剑和对刺杀的更改外，本作另一个较为争议的点是取消了在前作中使用频率颇高的盾牌，这让许多习惯了在战斗中依靠盾牌格挡然后慢慢寻找进攻机会的玩家感到不太适应，尤其是在游戏刚开始的前期。当然，育碧开发团队既然取消了盾牌，那么一定会有相对应的补偿措施，以确保玩家在本作大量的正面战斗中不至于由于缺乏防御手段而变得畏手畏脚，这些补偿措施便是防反和闪避两种防御手段。

●防反

防反的发动方式很简单，同时按下RB/R1和LB/L1键即可发动，持续1~2秒，在此期间对手的近战攻击在命中后便会对其造成硬直效果，随后玩家便可以安心对其进行输出。值得注意的是，防反除了会对攻击玩家的那名敌人造成硬直外，还会波及到该名敌人附近的所有敌人，因此防反只要成功便能对战局产生不小的影响。

然而和盾牌一样，防反并不是一个万能的对敌手段，同样存在被“破防”的设定。当敌人身体变为红色时，即代表其接下来要发动类似消耗肾上腺素的强力技能，此时若再进行防反的话便会被对方破防，不但防反失败，还会连吃对方的一套强力技能，所以玩家在战斗中应当首先观察敌人在发动攻击时身体是否变红，以此来决定是否需要使用防反。



●完美闪避

当玩家在战斗中按下X/□键便可闪避敌人的攻击，如果闪避的时机恰好位于敌人的攻击即将命中，便会成功触发一次完美闪避。在完美闪避期间，玩家周围的敌人动作会变得十分迟缓，效果与“子弹时间”类似，玩家的动作则不会受到太大影响，是一个极好的进攻时机。

由于存在破防的风险，并且在后期高等级敌人发动强力技能的频率相当高，因此从风险的角度来看完美闪避在游戏后期要比前者有用得多。但完美闪避对玩家的技术有一定的要求，尤其是在对敌人的进攻方式不太了解的情况下，如若掌握不熟练，很容易就会错失最佳的闪避时机，过早闪避还好，起码不

会因此受到伤害，要是闪避的时机太晚，那么掉血也就在所难免了。笔者建议玩家在平常战斗中有意识地针对不同类型的敌人训练完美闪避的时机，尤其是面对那些体型较大、动作较为迟缓的敌人，要多使用完美闪避进行招架，触发难度比动作灵活的小个子或者动物要低得多。



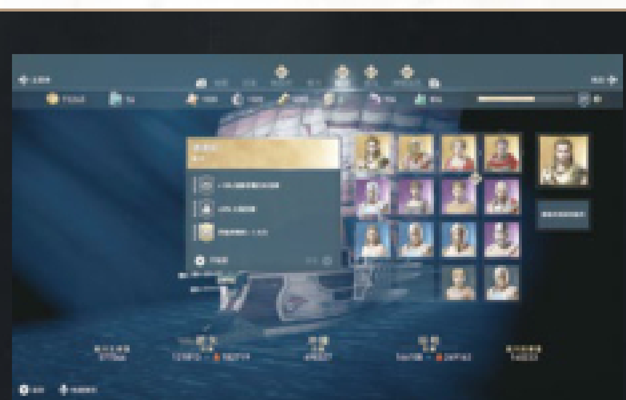
海战

本作的海战承袭自《黑旗》，玩过前者的玩家可以轻松上手。相较于前者，或许是考虑到历史因素，本作对海战系统进行了精简，使其作为本作的一个特色玩法而不是主打模式。

船只界面

玩家可在暂停菜单中的船只界面下对座船的武器设施、伤害、船只与船员耐力进行升级，同时还可以为其装备特殊副手以及装饰物品，从而打造出一艘独一无二的阿德瑞斯提亚号。

武器设施与耐力方面的升级需要花费一定数量的软皮革、铁金属、橄榄木以及古老刻写板，其中前三种材料都是游戏的基本收集品，而古老刻写板则相对稀少，只有多多探索地图中的遗迹（红色的图标，和要塞有些相似）才能拿到。由于前期在跑主线的过程中所获得的古老刻写板较为稀少，因此玩家在对座船升级时需要慎重选择，笔者建议优先升级船身（解锁更多特殊副手槽）以及军械库的相关设施，尤其是火盆，升级后允许玩家发射火焰箭矢，对敌船造成的伤害量颇为



惊人。

特殊副手与武器装备一样，分为传奇、史诗、稀有、普通4种类型，玩家在游玩的过程中只需将遇见的强力敌人击晕（最后一击时使用斯巴达踢击即可），随后进行招募便能将其雇佣为座船的特殊副手。每名副手在进入特殊副手槽后对会提升座船的属性，传奇副手提升得最高，效果也最为明显，在登船战中一名传奇副手发挥的作用往往要超过其他品级的副手甚至主角本身。此外需要注意的是，本作的一个成就／奖杯“阿尔戈英雄”需要玩家同时装备4名传奇品级的特殊副手，其实正常情况下只需达成完美结局（4名重要NPC存活）便能一次性得到4名传奇副手，其次也可以通过对前来追捕你的佣兵进行招募来得到传奇副手。



船只的装饰物品分为船帆、船首以及船员三种，都不会对船只的属性产生影响。玩家可以通过击败强力敌人以及做一些支线任务的方式获得这些装饰品。值得一提的是，与船员有关的一个成就／奖杯“亚马逊族之怒”需要玩家在装备全女性船员的情况下将敌方船只撞为两半，女性船员可以通过做任务的方式获得，例如将主线的奥林匹克运动会相关的任务做完后便能得到“希腊运动员（女性）”，将其装备上即可解锁该成就／奖杯。

海战玩法

在实际战斗中，玩家可对船只进行的攻击操作仅有冲撞、发射（火焰）箭矢和（火焰）标枪三种，其中箭矢的射程比标枪要远，但伤害较低，此外将敌人打至残血还可以主动触发登船战。由于登船战的过程较为繁琐，虽然能够为船只回血但其他收益都不太高，因此在一般情况下，笔者建议玩家在敌人残血时直接将其撞沉（瞄准敌船中段撞击还能解锁“冲撞速度”成就／奖杯）。此外，由于冲撞产生的伤害比箭矢和标枪要高许多，因此玩家在进入战斗后按住B/〇键快速转向，瞄准不远处的敌船上的薄弱处（船身而非船首船尾）发起冲撞，不失为一种有效的战术。

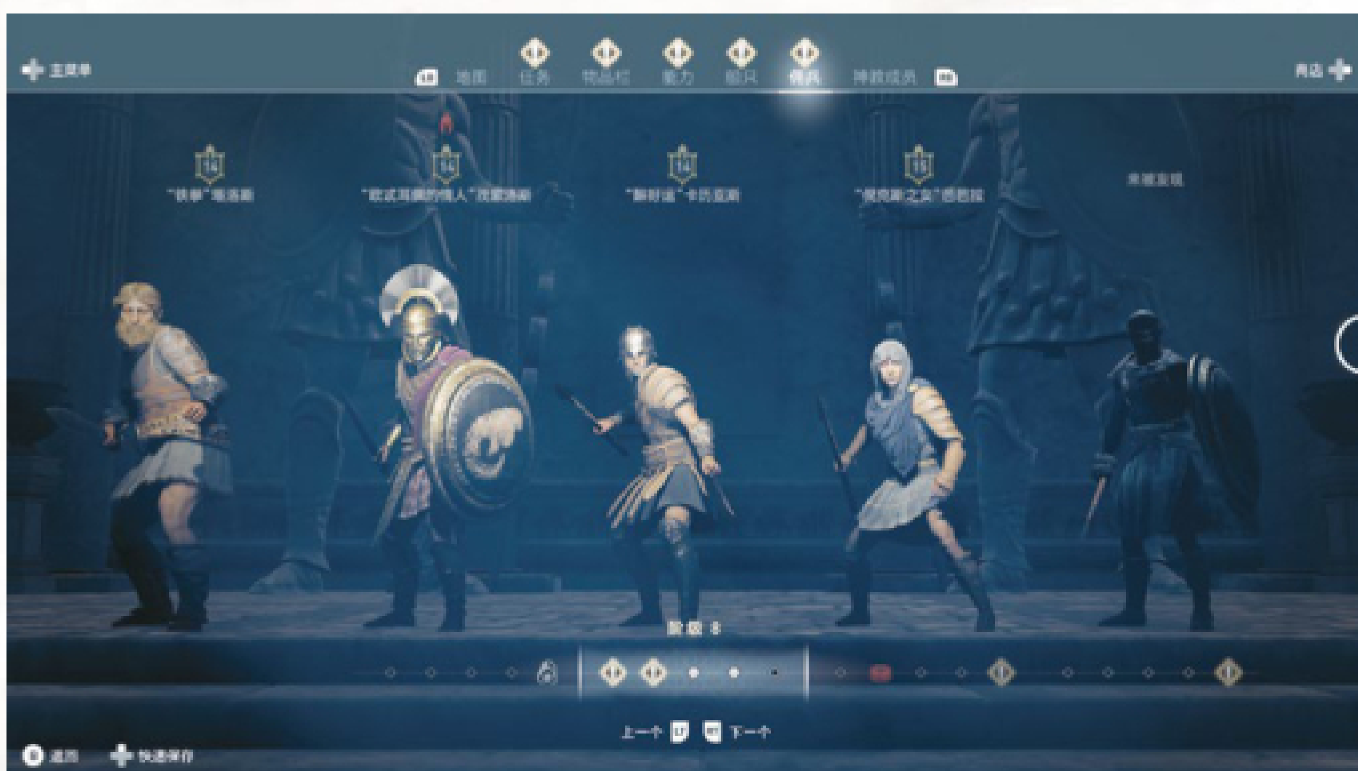
在面对等级较高或者三五成群的敌船时，玩家在战斗过程中便要注意按住LB/L1键进行防御，多进行移动走位，避免被敌船包围在中心。一种比较有效的战术是进入战斗后先往外围航行，打乱敌船的阵型后再快速掉头对最近的一艘船发起冲撞，随后再配合箭矢和标枪将其快速解决。途中肯定会受到其他敌船的攻击，不过不用管，专心解决眼前这艘船便可。当敌船残血时选择触发登船战，如果玩家已经有史诗或者传奇品级的特殊副手，那么登船战便会变得十分简单。此外，由于登船战的过程中周围的其他船只不会发动攻击，同时还能回复船只的血量，因此按照这种战术将敌船各个击破是一种敌我等级差距较高时较为保险的做法。

佣兵系统

本作的佣兵系统堪称《起源》的“强化版”，一个明显的变化是除了等级外，本作的佣兵还拥有各自的评级序列：最高是1级，最低是9级。由于本作主角的背景设定同样是一名佣兵，因此也处于佣兵系统的评级序列中。想要在评级序列中上升，玩家只能不断猎杀评级比自己要高的佣兵，杀死评级较低的佣兵只会得到一些强力装备，不会对主角的评级产生任何影响。

在游戏一开始，评级序列中的大多数佣兵还处于未知状态，只有当玩家被悬赏或者在其附近时才能将其发现并标注在佣兵序列上。当玩家杀死一名佣兵后，该名佣兵便会排到玩家所在的序列之后，图标变为红色，过段时间则会消失，被新的佣兵所取代，但新刷出来的佣兵只会排在玩家所在的序列之后。

当玩家在游戏世界中做出偷窃、杀人等过激行为时，便会累积悬赏值，并且以红色悬赏槽的形式显示在游戏界面的右下角。当悬赏槽累积到一定的程度时（以5枚红色的雇佣兵头像作为划分），玩家附近的佣兵便会自动转化为赏金猎人。赏金猎人会自动朝玩家所在的方位来回巡逻，即



TIPS　无论从多高的地方跳下来都不会摔死。

使对方并没有发现玩家，也会在“直觉”的指引下来到玩家附近，如果此时玩家正潜入一座要塞，那么在附近来回走动的赏金猎人会是一个不小的障碍，建议要进行潜入的玩家先将悬赏值清空再进行潜入。

当悬赏值较高时，便会有数名赏金猎人一同前来追杀玩家（最多5名），同时与4~5名赏金猎人交战不是一件明智的事，此时玩家最好的做法便是设法让悬赏值下降。方法主要有两种：一种是在一段时间内尽可能地保持低调，不做过激行为，悬赏值便会随着时间的流逝缓缓下降；第二种方法是在地图中找到赞助者（图标为红色的小刀刺穿钱袋），将其杀掉后便会令赏金猎人放弃追杀。使用第二种方法时要注意一定要赶在赏金猎人到来之前将赞助者杀掉，否则一旦开始战斗后即便杀死赞助者也还是会被进入战斗状态的赏金猎人追杀。此外，采用主动出击，干掉前来追杀的赏金猎人并不会降低悬赏值，但后续不会有新的赏金猎人前来追杀，直到玩家的悬赏值再度增长，才会出现新的赏金猎人。

神教成员

和《起源》一样，本作的一条主线同样需要玩家猎杀一个敌对组织的所有高层人员，阻止他们继续对整个希腊世界产生威胁。在《起源》中，这个组织叫做上古维序者，而在本作，它是一个名为秩序神教的庞大组织。

在主线剧情进行到“来自黑暗”章节后，玩家便会接到一系列狩猎秩序神教支部成员的任务。秩序神教共有7个支部，分别叫做秩序之眼、银矿脉、提洛同盟、伯罗奔尼撒联盟、爱琴海众神、血脉崇拜者、神教群英，每一个支部都有5名成员以及一名智者，而智者再往上便是一名被称为“鬼魅”的神秘人物。玩家需要从每名支部的成员开始猎杀，逐渐接触到神教的核心成员，直到推翻领袖“鬼魅”的统治。

在游戏流程中，虽然神教成员的等级同样会随着玩家等级而提升，但鉴于这些成员分布在天南海北，有些是海盗船的船长，有些则是战场上的雇佣兵，想要找到他们并不容易，实际上有相当一部分的神教成员在主线中就会被“剧情杀”，因此笔者建议玩家到了游戏的后期才着手开始按照清单进行猎杀。

在游戏暂停菜单的“神教成员”界面中，可以看到所有神教高层成员的名单，在一开始时名单是隐藏的，玩家需要在游戏世界中寻找线索，将其凑齐后才能揭开隐藏在面具后神教成员的真面目，定位其目前所在的位置。神教成员的线索一般通过做支线任务、探索未知地点、打开宝箱来获得，此外若一个支部的5名成员全部被干掉，玩家便会自动得到该支部领导人的所有线索。

注：全神教成员的线索以及位置详见后文。



国力与征服战

本作故事发生的背景时代是伯罗奔尼撒战争时期，温泉关战役的50年后，彼时的希腊地区主要盘踞着分裂成了两个势力，一方是以雅典为首而组建的提洛同盟，另一方则是斯巴达组建的伯罗奔尼撒联盟。作为一名收人钱财，替人办事的佣兵，玩家免不了要投身于伯罗奔尼撒战争的滚滚洪流之中。本作最大的亮点在于玩家可以在一定程度上影响这场战争双方的势力格局，甚至不用考虑史实，改变世界的进程，这些手段都需要靠国力和征服战来实现。

在游戏中，大部分区域都存在一定的国力，代表了目前该势力对这片区域的掌控程度，玩家可在地图界面下查看当前地区的统治势力及其国力。在正常情况下，国力通常有3格，表明目前该地区的统治势力极为强大，不但无法参加征服战，玩家在该地区的一些行动也将变得困难重重。如果想要颠覆该地区的统治势力，就必须设法让国力下降，下降的方法有很多，例如烧掉战争物资、偷窃国家宝藏、击杀地区势力领导人等，其中击杀势力领导人下降的国力最快。然而在满国力的状态下，地区的领导人周围将会有重兵把守，极难被刺杀，玩家需要通过其他方式将国力减少到两格或者一格，如此一来领导人便会出现落单的情况，此时进行刺杀风险最低。而当国力降至1格以内时，即可参加征服战。



在决定参加征服战时，玩家首先需要选择为其效力的阵营，决定是否要帮助当前地区的统治势力防御敌人的入侵，还是帮助外来势力攻占当前地区，除了极个别特殊地区以外（例如主线流程中的雅典，既无法杀死身为领袖的伯里克利，也无法触发该地区的征服战），玩家可根据喜好自由决定加入的阵营，无论是进攻还是防守，都不会对游戏世界产生太大的影响，更多的只是影响玩家在战争结束后获得的奖励，反复在同一个地区参加征服战来刷史诗级装备也是可行的（二五仔说的就是你啦！），这也是游戏中期快速获得好装备的一个不错的办法。值得一提的是，进攻方的战斗难度常常要高于防守方，因为玩家需要在战场上多杀一名防守方雇佣的佣兵，但战后所得到的奖励要比作为防守方时更加丰厚一些。

征服战的战斗通常是一场150VS.150人的大混战，但也有个别地区的征服战是通过海战的形式来进行的。在战斗中，玩家每击杀一名敌人，都会使敌方的士气值减少，当然，反过来敌军每击杀一名玩家所在势力的士兵，也会降低己方的士气值，当敌军的士气值减少至零时，玩家便能赢得这场征服战的胜利。

要想快速减少敌军的士气，玩家可以换上一些伤害范围较广的技能，例如猎人系的“狂袭弓之击”以及“毁灭之雨”，在肾上腺素充足的情况下往往能够一次性解决大量敌人；与此同时，每过一段时间游戏便会自动为玩家标注出一名队长级士兵，将其击杀后能使敌方士气值一口气下降不少，建议设为最优先目标；接连击杀数名队长级士兵后，战场中便会出现一名军事执政官，只要尽快击杀这名军事执政官，离战斗胜利也就只有一步之遥了。



总的来说，玩家在战场上应当优先瞄准那些系统标注出来的精英级士兵，尽可能快地利用诸如“狂袭攻击”这样的单体攻击技能将其击杀，不用管附近包围过来的杂兵，这样能够有效防止出现己方士气值较敌军下降更快的状况。记住，只有当队长级士兵被击杀后，下一名还未被指定时的空档期，才是清理附近杂兵的最佳时机。

对话选项和浪漫系统

作为本作在发售前着重宣传的系统，对话选项的加入让本作更加 RPG 化。玩家在游戏中将面临各种各样的抉择，其中不乏令人两难的选项，正是这些数不清的选项构成了玩家独一无二的希腊之旅。玩家所做的每一个选择都会对游戏世界产生或大或小的影响，有相当一部分选择只会影响玩家正在进行中的任务的后续演出，而另外一部分则会关系到 NPC 的生死，此外，还有一些选项会对整个游戏的结局产生重要影响。

在与某些特定 NPC 对话的过程中（通常在一些支线任务中），玩家可以看到一些对话选项的前面带有？号标记，这表示可以与该 NPC 发展



一段浪漫关系。可与主角发展浪漫关系的 NPC 数量是固定的，且对主角的性别没有限制，发展浪漫关系只会影响与 NPC 接下来的对话，以及增加一段浪漫剧情演出，除此之外对任务流程和游戏世界没有影响。

完美结局主线流程攻略

攻略说明

本作共有 3 条主线，其中一条围绕主角的身世及其家庭而展开，另一条主要是追杀秩序神教，最后一条主线是现代线及其结局。由于第一条主线占据了游戏的绝大部分内容，且存在多结局设定，而后两条主线的流程和目标相对简单，因此本攻略主要针对第一条主线的完美结局而撰写。后两条主线为了避免剧透就不再撰写详细的流程。但笔者也针对这两条主线的主要任务内容，在后文提供了全秩序神教成员的揭露方法以及与四神器有关的神话生物的攻略，有需要的读者可以参考查阅。

做一天和尚敲一天钟

●奥德赛任务：一切从此开始

流程要点

1. 可以操作亚力克西欧斯 / 卡珊德拉后，与两个前来找茬的暴徒战斗，这是一段教学战斗，按照教学指令做动作即可解决暴徒。

2. 在房顶的宝箱内找到装备后，前往物品栏将其装备在身上。



3. 根据指引前往埃诺斯山南部找到马克斯并与其对话。注意途中会遇到一群暴徒，不用理会直接前往指定地点。

4. 与马可思对话后完成任务。

◀装备在房子的二楼阳台。

●奥德赛任务：收债人

流程要点

1. 骑上马后前往目标地点克提曼尼海滩拯救福柏。



2. 到达地点后触发一段潜入刺杀教学，随后根据教学指示刺杀掉福柏周围的守卫。

3. 解救福柏后，前往萨弥的市场，找到商人并与其对话。

4. 在与商人的对话中会出现选项，选择放过他即可返回马克斯处完成任务；若坚持要其还钱的话，需要砸毁店里的瓶瓶罐罐才能得到还款，同时悬赏值会上升。

5. 返回马克斯处，触发一段剧情，随后跟随德鲁西拉到她的工作坊。

6. 得到修复后的弓箭后，根据指示朝稻草人射击，随后任务结束。

TIPS | 等级达到20级后将会免疫掉落伤害。

该偿还的债

●奥德赛任务：以眼还眼

流程要点

1. 前往指定地点与马克斯交谈，途中可以顺便去附近的雷电宙斯处同步俯瞰点。

2. 根据指引前往独眼人的巢穴，到达目标附近时可召唤伊卡洛斯定位黑曜石眼球的具体地点以及守卫的位置。

3. 建议从巢穴背后开始潜入，干掉附近的巡逻的守卫后进入院内，趁巡逻人员背对你时快速进入眼球所在的房间。

4. 偷走眼球后，可以顺便将巢穴的地点目标完成（按住 LS/L3 键即可显示地点目标），之后再返回马克斯处。

5. 解决前来挑事的暴徒，将眼球还给马克斯后即可完成任务。

●奥德赛任务：华丽的宾客

流程要点

1. 前往目标地点废弃小屋，注意这里的守卫有一些会巡逻到屋子外围的树林里，如果不提前将他们解决的话很容易就会暴露行踪。使用伊卡洛斯定位这些人的位置然后逐一干掉。

2. 将最后一名守卫干掉后触发一段剧情，随后厄尔皮诺登场，任务结束。

●奥德赛任务：佩涅罗珀的圣裹布

流程要点

1. 驾船来到伊萨基岛，使用伊卡洛斯定位圣裹布的位置后开始潜入。

2. 由于圣裹布所在的位置守卫较为密集，建议从守卫较为稀薄的另一边潜入，这样更容易找到落单的守卫。

3. 找到携带圣裹布的守卫克利托布勒斯并将其干掉，即可得到圣裹布。

4. 这里被发现了也不要紧，只要将战斗范围控制在克利托布勒斯所在的屋内，外面的敌人一般不会察觉到。

5. 对付克利托布勒斯时，由于对方血量很厚，要注意活用防反以及完美闪避。

6. 返回至厄尔皮诺所在处即可完成任务。

●奥德赛任务：重大突破

流程要点

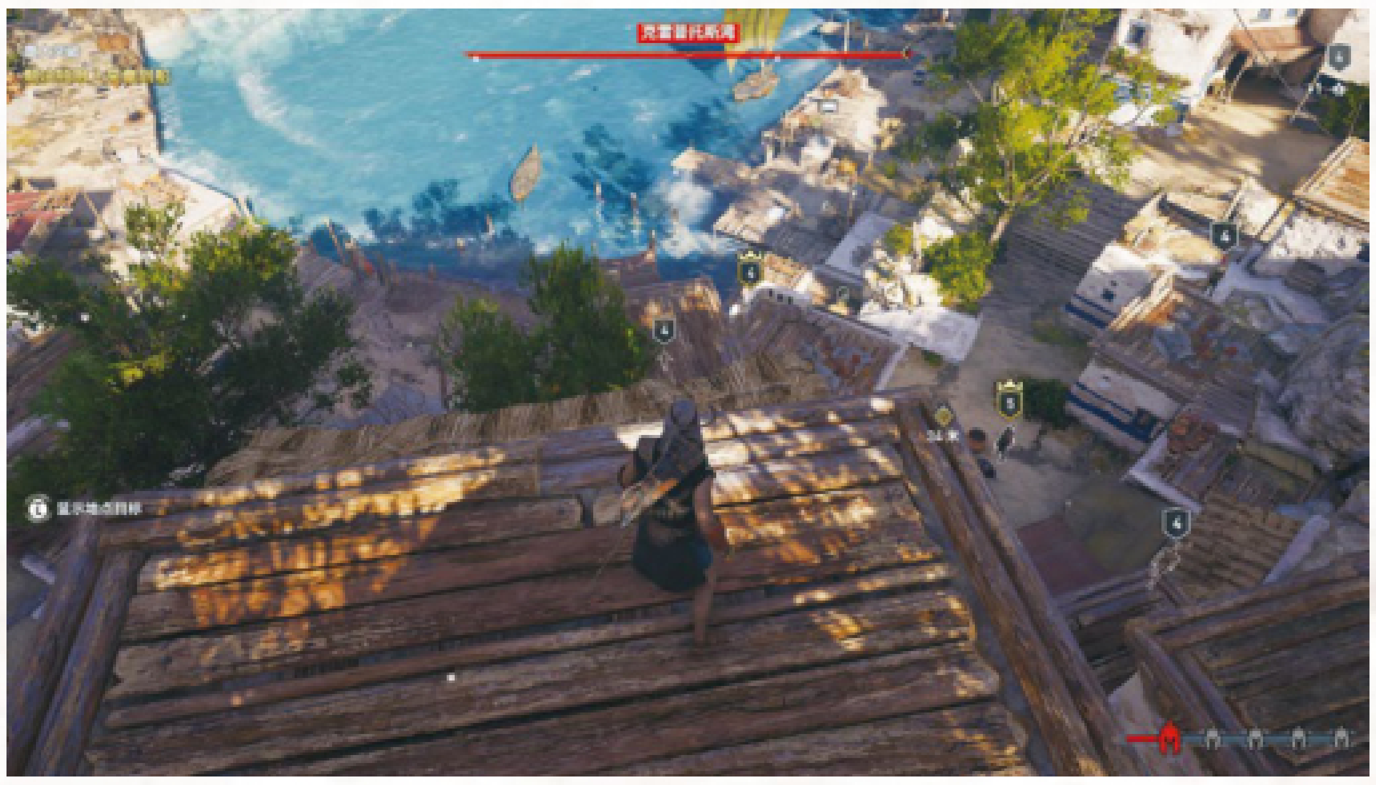
1. 前往萨弥的造船厂与造船师傅对话，随后按照指引去往独眼人的所在之处克雷普托斯湾。

2. 由于正门把守森严，且到达独眼人附近后会自动触发剧情，因此在此处潜入毫无意义。建议从背后山坡的顶端一路通过房顶跳到独眼人的身旁。

3. 剧情过后便开始和独眼人及其手下发生战斗，如果此前没有做过其他支线任务提升等级的话，与这里的大量敌人正面战斗会有些吃力。建议战斗开始后立即跑到水里脱离敌人的视野，然后通过刺杀的方式将喽啰们干掉，这样打起来便容易得多。

4. 击杀独眼巨人及其手下后，解救被困的船长巴尔纳巴斯，随后护送他到达安全的地方。

5. 与贝尔纳巴斯对话后前往萨米港再次与其交谈，此时会出现对话选项，选择出航便会离开凯法隆尼亚群岛，任务结束。



▲从此处沿着房顶一路下去即可到达独眼人所在的区域。

猎狼

●奥德赛任务：摸索阶段

流程要点

1. 驾驶阿德瑞斯提亚号按照指引摧毁目标船只，这也是一个教学任务，按照教学指示即可完成任务。

●奥德赛任务：均等就业计划

流程要点

1. 到达指定地点后，使用伊卡洛斯定位弓箭手所在的位置。

2. 登陆后找到弓箭手，按下 LS/L3 键将其击晕，再次按下 LS/L3 键便可将其招募为副手。

3. 回到船上后和巴尔纳巴斯对话即可完成任务。

> 小贴士：船上特殊副手的位置有限，在招募时需要谨慎，不要随便招人，尽量找稀有度在史诗以上的成员。





●奥德赛任务：迈向战争之旅

流程要点

1. 继续前往目标地点，距离岸边 500 米左右会出现 3 艘封锁船只，继续向前便会进入战斗。

2. 战斗时，优先解决两艘体型较小的船，小船防御较低，只要直接撞过去便能令其损失大部分血量。剩下的大船也不难解决，只要在战斗时多注意按 LB/L1 键进行防御，然后慢慢和它拼消耗即可。

3. 由于此时船上的副手数量不足，因此如果你的装备和等级不太好，不建议和大船进行登船战，否则很容易会被反杀，在其残血时直接将其摧毁便可。

4. 战斗结束后，继续前往目标地点并观看一段剧情，任务结束。

> 小贴士：在登船战时注意活用斯巴达踢击将难缠的敌人踢下甲板。



●奥德赛任务：雅典领袖

流程要点

1. 要完成该任务，首先需要降低该地区的国力，最好做完此任务附带的三个支援任务。具体攻略方法详见下面支援任务部分。

2. 按照地图上标示的图标前往雅典领袖所在地，具体图标详见图例。

3. 由于之前已经使雅典在墨伽里斯地区的国力大幅减少，因此领袖身边的护卫会变得很少，直接走过去趁其不备将其刺死即可。

4. 干掉雅典领袖后即可完成任务。

■支援任务：一人军队

流程要点

攻略要点：在巴盖左边的格拉涅亚山北部可以找到一座雅典人的要塞，杀死要塞里面的雅典士兵便足以完成此任务，顺便还可以将“溃败燃烧”和“雅典藏宝库”支援任务一并做了。惟一要注意的是如果不采用暗杀的方式解决敌人的话，会积累一定的悬赏值。当然如果你对目前的装备和技术很有信心，也可以去和赶来的赏金猎人战斗，还能得到一些不错的装备。



▲格拉涅亚要塞的具体位置。

■支援任务：雅典藏宝库

流程要点

攻略要点：国家宝藏位于巴盖左边格拉涅亚山北部的格拉涅亚要塞中，建议在夜晚行动，以刺杀的方式解决掉要塞中的敌人，然后找到国家宝藏的宝箱将其偷走。

■支援任务：溃败燃烧

流程要点

攻略要点：与“雅典藏宝库”任务相同。

●奥德赛任务：最后一击

流程要点



1. 返回提里波底斯科斯的征用林地，向史坦托尔复命，选择“我准备好了”便可以加入征服战。

2. 征服战的攻略要点详见上文系统篇的征服战部分

3. 赢得战争后即可完成任务。

●奥德赛任务：斯巴达血狼

流程要点

1. 来到目标地点与尼科拉欧斯相见。



2. 选择对话选项时要注意，若选择“我是来复仇的”（该选项前的图标为红色）会直接导致尼科拉欧斯死亡，要达成完美攻略则必须避开它，选择“我来要求答案”即可

3. 结束对话后任务完成。

野狼与毒蛇

●奥德赛任务：前进佛基斯

流程要点

1. 返回阿德瑞斯提亚号（直接在地图界面按住 X/ □键快速移动过去即可），与巴尔纳巴斯对话。

2. 对话完成后结束任务，此时会同时接到两个主线任务——“‘血狼’的命运”和“向鬼请益”，这里最好先做后者，可以得到对前者较为有用的情报。为了维护章节任务的统一，故将“向鬼请益”任务放到了下一章，请有需要的读者自行观看。

●奥德赛任务：“血狼”的命运

流程要点

1. 根据任务指示前往佛基斯，到达任务地点后与厄尔皮诺对话，此时虽然会出现对话选项，但对后续剧情没有太大影响。

2. 解决掉厄尔皮诺的护卫后，分别调查房间里的 3 处调查点（位置很显眼），随后任务结束。

●奥德赛任务：隐忧（同时隶属严防蛇信章节）

流程要点

1. 做完主线任务“真相中将出现”后，便能得知厄尔皮诺的具体位置。

2. 前往厄尔皮诺所在的法萨卢斯要塞，虽然任务只要求刺杀厄尔皮诺，但由于其身边守卫的数量不少，如果玩家等级不太高，还是先将整个要塞的守卫全部用暗杀的方式解决掉为好。还可以顺便削弱当前地区的国力值。

3. 要塞东南角有一个地下通道直通要塞内部，注意多加利用。

4. 发现刺杀的是一名假的“厄尔皮诺”后，再次根据指引来到蛇神殿附近，使用伊卡洛斯定位厄尔皮诺所在的位置。

5. 蛇神殿被神教被全副武装的神教守卫重兵把守，但厄尔皮诺所在的山洞门口却只有两名神教守卫，可以利用这点绕到洞口上方，刺杀其中一名守卫，再将另一名守卫引到山洞中再进行战斗，如此一来便不容易惊动到外面蛇神殿的大量守卫。

6. 干掉山洞中的厄尔皮诺后触发一段对话剧情，随后结束任务。



远见与远见者

●奥德赛任务：向鬼请益

流程要点

1. 前往目标地点德尔フィ - 圣殿，在找到德尔フィ - 神谕者之前，会自动触发一段与希罗多德和巴尔纳巴斯对话的剧情。

2. 进入圣殿与神谕者对话，出来后再次与希罗多德交谈并结束任务。

●奥德赛任务：真相终将出现

流程要点

1. 前往目标地点，到达附近后使用伊卡洛斯定位到神谕者的具体位置。

2. 神谕者的家被许多士兵守卫着，不用理会他们，直接从房顶潜入进去触发剧情即可。

3. 与神谕者对话结束后来到附近与希罗多德交谈，随后任务结束。

严防蛇信

●奥德赛任务：隐忧（同时隶属野狼与毒蛇章节）

流程要点

详见野狼与毒蛇章节。

●奥德赛任务：毒蛇之巢

流程要点

1. 前往希罗多德所在之处与其对话，随后换上神教成员的装备进入毒蛇之巢。

2. 分别与特定的神教成员对话，搜集有关神教计划的情报。其中两名成员位于中央大厅处，另外一名则右侧的石室内，之后再前往左侧的石室，从一个小箱子中得到神教成员的信件。

TIPS　斯巴达踢击是一个用来使敌人从高处摔落的好技能。



3. 在右侧的石室内选择“我愿意”则会在一名神教成员的手臂处留下印记。

4. 返回中央大厅，将碎片放置在神器上，触发一段主线剧情。

5. 从毒蛇之巢出来后，解锁秩序神教系统和主线章节“来自黑暗”，任务结束。

旧的敌人与新的朋友

●奥德赛任务：记忆苏醒

流程要点

1. 根据任务指引前往温泉关与希罗多德见面。

2. 喜欢历史的读者建议在去往温泉关的途中穿越克雷托斯洞窟，可以更加完整地体验到温泉关的秀丽风光。

3. 需要注意克雷托斯洞窟里有数名在此守卫的士著，其中包括一名部落酋长，可以借助洞窟里的草丛用暗杀的方式将他们逐一干掉。

4. 在温泉关与希罗多德对话后驾船前往任务目标地点——安德罗斯岛。

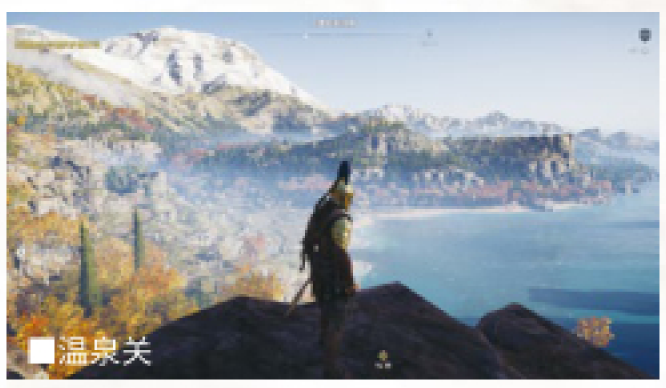
5. 呼唤伊卡洛斯找到神秘建筑物，使用断矛与其互动后进入建筑物内部，解锁用于升级断矛的远古锻造炉，随后开启现代剧情。

6. 从 Animus 醒来后，与场所内部的物品进行互动（不想看现代剧情的玩家也可以直接选择重新回溯），所有物品调查完毕后再次返回古希腊。

7. 升级断矛后离开远古锻造炉，触发一段与德谟斯相关的剧情，注意最好选择比较温和的对话选项。太过于激进的选项，例如有着红色标记的“那我只好先伤害你”一定不要选，否则会影响到完美结局的达成。

8. 回到船上和希罗多德对话后任务结束。





■温泉关

前往交际酒会的路

●奥德赛任务：欢迎来到雅典

流程要点

1. 根据任务指示前往阿提卡地区。在雅典内的普尼克斯触发一段剧情。

2. 剧情结束后上前与伯里克利对话，随后任务结束。

●奥德赛任务：逃离雅典

流程要点

1. 根据指引前往フィ - 迪亚斯的工作室。与守在工作室门口的守卫对话，注意不要选择“是伯里克利派我来的”和“我是他的朋友”这两个对话选项，否则只能交钱（500 德拉克马）或者将守卫杀死，选择“我是他的恋人”就可以直接进去。

2. 与フィ - 迪亚斯对话后，解决掉进来搜人的守卫，随后前往比雷埃夫斯港，使用冥想能力（按住 VIEW 键 / 触摸板）将时间调到晚上后フィ - 迪亚斯便会出现，登船护送他前往塞里福斯岛。注意在去之前最好先同步一个雅典城内的俯瞰点，节省来回跑路的时间。

3. 到达塞里福斯岛后触发剧情，得到一位神教成员的情报，随后任务结束。

●奥德赛任务：放逐

流程要点

1. 前往目标地点与伯里克利的线人交谈，对话完毕后继续前往阿格拉市集的思绪之屋

2. 思绪之屋内有不少士兵守卫，从房顶潜入由内向外将他们逐一干掉后根据任务指示用假的陶片完成调包。

3. 回去找到线人后与初登场的苏格拉底对话，任务结束。

●奥德赛任务：恶毒的遭遇

流程要点

1. 根据指引前往梅提欧侯斯的庄园，用弓箭或者火把解决掉梅提欧侯斯房间内的毒蛇，将前者解救出来。

2. 前往位于附近的攻击者的房子，分别调查正门的蛇群、后门的尸体以及二楼阳台桌面的信件。

3. 与放蛇的平民对话，此时可以选择杀死他们也可以选择不杀，不会对剧情产生太大影响。但如果杀掉平民的话会涨不少悬赏值，并且在很长一段时间内贫民区的所有平民都会对你发起攻击。

4. 去往城外的毒蛇贩子所在处，注意先将营地附近的毒蛇全部清理掉后再与毒蛇贩子开战，否则会对战斗造成很大妨碍。

5. 毒蛇贩子使用的武器是双刀，带有毒属性并且动作十分灵活，推荐这里使用诸如矛这类长柄武器，风险更低。实在打不过的话可以先去做几个支线任务升升级。

6. 杀死毒蛇贩子后回去找梅提欧侯斯复命，任务结束。

●奥德赛任务：伯里克利的交际酒会

流程要点

1. 根据指引前往伯里克利的住所，触发一段剧情后与希罗多德对话。

2. 在酒会上搜集与母亲有关的情报，和附近头顶有白色菱形标记的 NPC 对话并且完成几个支线任务即可获得情报。

3. 回到大厅与苏格拉底交谈，与初登场的阿斯帕西娅对话，随后来到二楼寻找伯里克利。

4. 对伯里克利对话后离开交际酒会，任务结束。

> 小贴士：这时会同时出现多个主线任务，但顺序并不影响最终结局，故本流程攻略将按照任务推荐等级由低到高的顺序来进行任务。



海盗的待客之道

●奥德赛任务：不幸之岛

流程要点

1. 前往基欧斯岛的海盗复仇地寻找海盗赞妮亚。

2. 上岛后，呼唤伊卡洛斯定位目标人物的具体位置，随后径直前往目的地。

3. 城镇中会有不少海盗在交战，不用理会他们即可。

4. 与赞妮亚交谈后，需要付给她15000德拉克马才能获得母亲的情报。此处如果钱不够，可以适当在附近做一些支线任务，或者也可以去海上当海盗抢劫，很快便能凑够钱。

5. 交完钱后即可完成任务。

发现的处方

●奥德赛任务：治病不伤身

流程要点

1. 根据指引前往阿尔戈利斯寻找希波克拉底。

2. 找到希波克拉底的学徒后与其对话，随后带着医疗补给去往目标地点交给希波克拉底，任务结束。

●奥德赛任务：阿斯克勒庇厄斯的祭司

流程要点

1. 接到任务后根据指引前往目标地点。

2. 使用伊卡洛斯定位3个目标祭司，首先与澡堂旁的祭司皮勒诺尔对话，接到支援任务“忍无可忍”。

3. 完成支线任务后前往下一个祭司提摩克塞诺斯处，与之对话后接到支援任务“刻在石头上”。

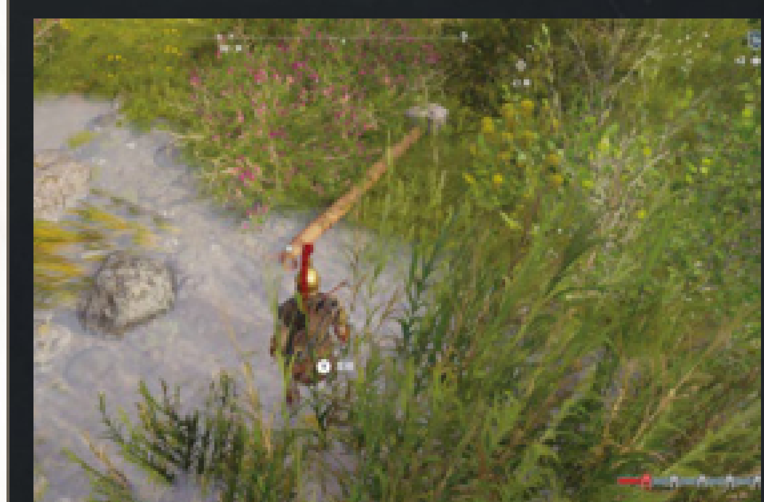
4. 完成支线任务后前往最后一个祭司所在处，与之对话后接到支援任务“用心换头脑”。

5. 完成支线任务后前往大祭司老米顿所在处，由于此处被守卫重重把守，且空间比较小，建议尽量用暗杀的方式解决掉杂兵，最后再来对付队长级的敌人。

6. 与老米顿对话后触发剧情，随后任务结束。

■支援任务：忍无可忍

流程要点



1. 前往案发地澡堂，发现这里已经被蛇包围了。

2. 由于祭司请求不要在澡堂杀死蛇（虽然杀死也没太大影响），可以前往位于澡堂后面的一个水潭，在岸边找到一根棕色水管，与其互动后便能将澡堂里的蛇赶跑。

3. 回去向皮勒诺尔复命，任务结束。

■支援任务：刻在石头上

流程要点

1. 接到任务后跟随老祭司提摩克塞诺斯，一路走过3处地点后，与其约定在海克力斯橄榄树前碰面。

2. 在第三处地点时会被其他祭司质询来这里的目的，此时如果不说谎的话（选择来找我的母亲），提摩克塞诺斯便会在橄榄树下被杀害。因此这里最好选择说谎（来治刀伤）。

2. 来到橄榄树前，和守在这里的伏兵展开战斗，将其全部干掉后即可完成任务。

■支援任务：用心换头脑

流程要点

1. 根据指引前往科里弗山北部，注意去之前最好先在附近的厄庇道洛斯圣殿同步一个俯瞰点，节省赶路时间。

2. 到达圣牛的所在处亚辛遗迹后，由于敌人站位比较分散，且高处的立足点不少，因此比较推荐通过潜入来解决此处的守卫。

3. 取得圣牛之心后，返回祭司处复命，期间会有个对话选项，要求你在农夫、富有的女子、女孩子三者之间选择一位用圣牛之心治病，随便选择一位即可，对后续剧情没有太大影响。

4. 与祭司对话完成后，任务结束。

●奥德赛任务：现在医生能帮你看诊了

流程要点

1. 前往提林斯要塞寻找管理医务室的迪玛斯。

2. 要塞里的人不必全部干掉，只需溜进迪玛斯所在的医务室触发任务即可。

3. 与迪玛斯对话时会出现对话选项，可以选择立即带他走，也可以等他治疗完再一起走。如果选择等他治疗完（还要去帮他在要塞内找骨钳），那么希波克拉底手下的病人就会死去，而如果立即带他走，迪玛斯医务室内的病人也会死去。各位读者凭个人喜好完成这个两难的抉择吧。

4. 送走迪玛斯后返回至希波克拉底的诊所，任务结束。

●奥德赛任务：谋杀的先驱

流程要点

1. 找到位于任务标示点的农夫，与其对话后去往附近的犯罪现场调查。

2. 调查完毕后回去找农夫复命，这时会出现对话选项，一定要选择地主是凶手，否则会导致农夫死亡。

3. 解决事件后调查农夫房间里的箱子即可完成任务。

●奥德赛任务：尘归尘

流程要点

1. 揭露神教成员克莉西斯后根据指引前往森林祭坛。调查祭坛后循声前往目标地点。

2. 在目标地点的门前有两名神教守卫埋伏，先将使用双刀的小个子干掉后再解决大个子，随后进入神殿观看一段剧情。

3. 剧情结束后神殿会着火，这时可以选择救下婴儿，但是库莉西斯便会逃走。不过之后也可以通过附近的一个支线任务将她击杀。

4. 救下婴儿后任务结束。

法外之地

●奥德赛任务：找个女孩

流程要点

1. 前往科林西亚的妓院区展开调查。分别和正门进去右边第一位平民、左边最里面的一位妓女对话。

2. 得到安舒莎的线索后根据任务指示前往科林斯卫城，使用伊卡洛斯定位后进入卫城，发现一群暴徒正在威胁朝圣者，过去将暴徒逐一击杀。

3. 解决完毕后与朝圣者交谈，获得安舒莎的具体位置。

4. 在破瑞涅之泉找到安舒莎，与其交谈后完成任务。

●奥德赛任务：帮个女孩

流程要点

1. 完成“找个女孩”任务后与附近的妲玛莉丝交谈，随后根据指引前往指定地点与福柏对话。

2. 从福柏的对话中可以得到许多有关恩客的关键信息，随后前往恩客的屋子与恩客对话。

TIPS 船在加速时无法射箭或者掷矛。

3. 分别选择“你在法亚的养猪场和人有约”、“你要去领一张地契”、“你要去见戴诺米尼斯”即可成功使恩客分心，随后从福柏处拿到证据物品。注意这里只要答错一个对话选项都会引发战斗。

4. 前往任务标示地点，发现这里有不少守卫。注意这里最好在不惊动守卫的情况下潜入神秘房子内触发任务剧情，如果被守卫发现的话可能会导致一个支线任务“不祥的预感”直接失败。

5. 进入神秘房子后与数个调查点进行互动，随后自动触发一场战斗。只要不打到房子外面，院子里的守卫是不会察觉的。结束战斗后向妲玛莉丝复命，随后结束任务。



●奥德赛任务：跟着那艘船

流程要点

1. 与委托人艾琳娜交谈后跟随她前往勒凯翁港。

2. 在港口登上阿德瑞斯提亚号后，追逐并与目标海盗船发生战斗。注意当敌船残血时发动登船战，如此一来船上的柯蕾奥便不会死亡。

3. 登船战结束后与柯蕾奥对话，此时可以选择送她去米克诺斯岛，也可以将她带回科林西亚。虽然这两个选项都不会对主线剧情产生太大影响，但笔者建议选择护送她去米克诺斯岛,这样可以多做一个支线任务“护送服务”，收取额外经验和德拉克马。

4. 返回科林西亚找到艾琳娜复命，随后任务结束。



●奥德赛任务：无主之港

流程要点

1. 前往贩夫在港口的仓库，这里的看守较少，因此潜入或者正面突破都比较可行。

2. 解决掉守卫后烧毁仓库内的5堆货物（旁边有红罐子的就是货物，注意二楼还有一堆货物）。

3. 烧毁所有货物后会触发一段剧情，随后和初登场的布拉西达斯并肩战斗，解决掉所有敌人后任务结束。

4. 在与布拉西达斯对话时注意选择赞同他对贩夫的处理方式（即悄悄将其击杀），否则在后续剧情中对斯巴达王的揭露会产生影响。

●奥德赛任务：扳倒贩夫

流程要点

1. 前往安舒莎的家与之对话，在对话选项中选择“我想带他到那个洞窟”，理由见上一个任务“无主之港”。

2. 按照任务指引前往圣窟找到并击杀贩夫。

3. 这场战斗有贩夫的同党，由于地形较窄，建议多攒攒肾上腺素然后使用爆炸箭来清理其他敌人。

4. 击败贩夫后安舒莎会出现，这时出现的对话选项依然要选择“我要在此时此地解决他”，如此一来就可以在圣窟中将贩夫杀死。



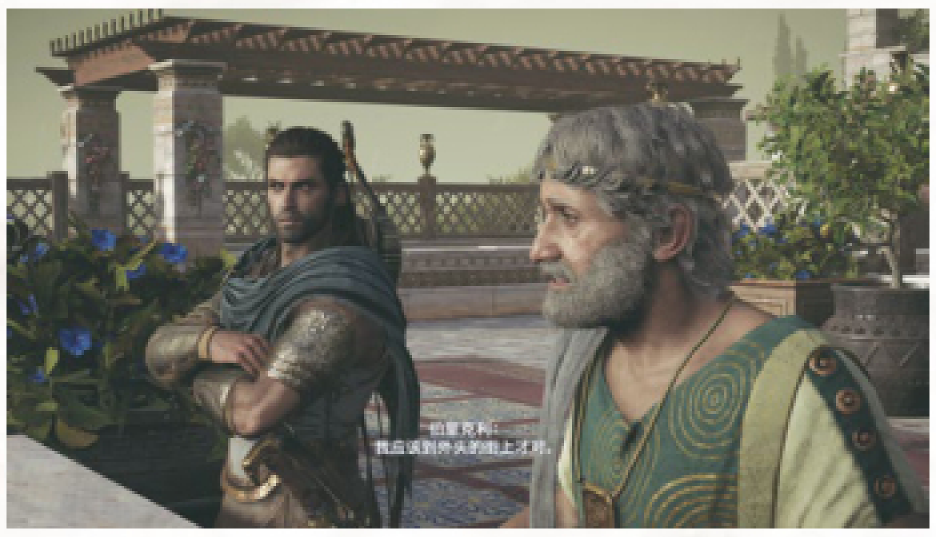
5. 从安舒莎处获得母亲密里涅的线索后任务结束。

从灰烬中崛起

●奥德赛任务：被众神遗弃

流程要点

1. 按照任务要求返回雅典，来到阿斯帕西娅的住处附近自动触发一段主线剧情，接着抵达伯里克利的住所与阿斯帕西娅对话，受后者委托给伯里克利送药。



2. 来到二楼找到重病的伯里克利，护送他来到阳台，并且进行一番对话。

3. 下楼找到阿斯帕西娅复命，任务结束。

●奥德赛任务：血染街头

流程要点

1. 前往任务指定地点寻找福柏，在伊卡洛斯的帮助下来到安纳斯塔西欧斯的房子内。

2. 调查房子内部的3处互动点，随后离开房子。

3. 在街上听到福柏的惨叫后循声前往神殿，解决杀害福柏的4名神教守卫。

4. 一段剧情过后，与赶来的苏格拉底对话，任务结束。



●奥德赛任务：雅典的最后希望

流程要点

1. 前往雅典娜神殿与阿斯帕西娅交谈，随后进入神殿触发一段剧情。

2. 杀死神殿内的神教守卫，再次进入一段剧情，接着带领阿斯帕西娅等人逃离雅典。

3. 在比雷埃夫斯港解决掉前来追杀的雅典士兵，由于是在港口，可以将敌人引到岸边，然后使用斯巴达踢击将他们踢下水。

4. 进入一段剧情，随后和阿斯帕西娅一同上船离开雅典，任务结束。

团聚

●奥德赛任务：母亲的祷告

流程要点

1. 按照任务指引前往纳克索斯岛与密里涅相见。

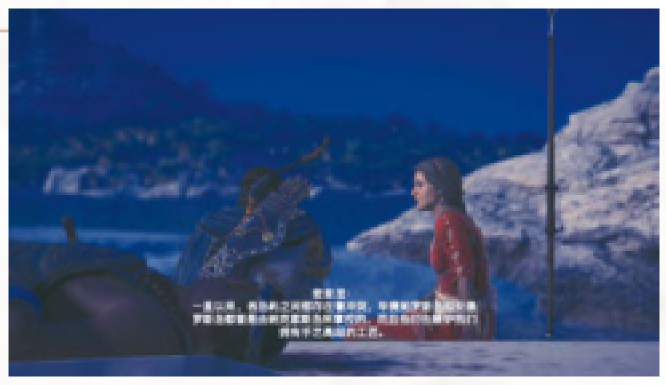
2. 一番交谈后，跟随密里涅前往海滩，杀死入侵的帕罗斯岛的士兵。由于海滩上遮蔽物较少，等级足够的话建议直接冲进去将其一网打尽，注意敌人的阵营中有不少被绑起来的俘虏，在开战之前最好先将他们全部释放了，打起来便会轻松许多。

3. 将敌人全部击杀后，任务结束。

●奥德赛任务：叙旧

流程要点

1. 在海滩上与密里涅对话，随后跟随她回到纳克索斯城。观看一段剧情后，任务结束。



失落天堂

●奥德赛任务：实力下降

流程要点

1. 任务要求降低帕罗斯岛的国力，可以与“采石场的窘境”任务共同完成。只需在防御强化的大理石采石场内烧毁两个补给品、偷窃一个国家宝藏即可完成任务，不必将采石场的敌人全部干掉。

●奥德赛任务：死亡与混乱

流程要点

1. 前往宴会与密里涅交谈，随后前往任务目标点寻找刺杀者。

2. 使用伊卡洛斯定位到刺杀者所躲藏洞窟的入口，进入洞窟。

3. 在洞窟最深处的宙斯神像前找到刺杀者，将他们干掉后从尸体上得到任务物品。

4. 返回宴会并与密里涅对话，任务结束。



●奥德赛任务：采石场的窘境

流程要点

1. 从港口驾驶阿德瑞斯提亚号前往位于帕罗斯岛的任务目标点，在海滩上的船只遗骸中找到重伤的士兵，从他口中得知埃涅阿斯的下落。

2. 前往防御强化的大理石采石场营救埃涅阿斯。采石场的看守十分森严，但埃涅阿斯被关押在一个高处，附近的守卫很少，因此建议玩家从背后的高山上开始潜入，干掉埃涅阿斯附近的守卫后即可将他解救出来。

3. 护送埃涅阿斯通过其所在平台两侧山后的小路离开采石场即可完成任务。

TIPS　在任何一个港口都可以召唤阿德瑞斯提亚号。

小贴士：在做此任务时也可以顺便将采石场的地点目标完成，如此一来便可以同时完成“实力下降”这个任务。由于守卫数量众多，建议通过潜入刺杀的方式解决目标区域周围的敌人后再去烧毁补给，硬刚正面的话容易引来大量赏金猎人，得不偿失。

●奥德赛任务：帕罗斯岛的封锁线

流程要点

1. 与密里涅交谈后，再次驾驶阿德瑞斯提亚号出海与帕罗斯岛的 3 艘战舰交战。由于是 1V3，最好点出火箭以及其他增加箭矢或者标枪伤害的设施，建议每将一艘船打至残血都通过发动登船战来回血。

2. 干掉封锁的战舰后返回纳克索斯，与密里涅交谈后即可完成任务。



●奥德赛任务：联合前线

流程要点

1. 从密里涅处接到任务后再次驾驶阿德瑞斯提亚号出海，这次的对手是 4 艘战舰，其中还有一艘是神教成员，但己方也会有一艘 NPC 战舰来分担活力。战斗方法大致与上一个任务“帕罗斯岛的封锁线”相同，将神教成员的座舰留到最后再单独解决。另外最好将“箭矢齐射”、“标枪投掷”、“箭矢”、“冲撞”这四个设施升至二级，战斗便容易得多。

2. 返回纳克索斯岛与密里涅对话。

有母亲在的地方就是家

●奥德赛任务：甜蜜的家

流程要点

1. 根据任务指引前往盖西翁找到密里涅，与其交谈后跟着她前往以前的家。

2. 在一个山坡上会看见两个男孩正在与狼群搏斗，此时可以选择上前帮助他们击败狼群，也可以直接一走了之。如果帮助他们会触发一些额外的对话，除此之外没有太大影响。

3. 回到家后与布拉西达斯和密里涅对话后完成任务。



■支援任务：用心换头脑

流程要点

1. 与密里涅和波萨尼亚斯对话后按照任务指引分别找到3名闹事的受炼内卫成员。

2. 距离最近的那名成员处于重重守卫之中，最好提前积累一格肾上腺素，登上房顶，等待机会将其一击刺杀。第二名闹事成员是一位演说家，在刺杀他之前可先与台下的一位妇人互动，然后便能选择放过这名成员。最后一名闹事成员位于一座要塞内，如果不想潜入的话可先将要塞内的俘虏释放出来，他们会帮你分担一些压力，随后只需专注对付目标人物便可。解决掉全部成员后任务结束。

■支援任务：一颗老鼠屎坏了一锅粥

流程要点

1. 任务要求杀死斯巴达叛徒并摧毁5个武器架，前往目标地点古拉尼大理石采石场。

2. 由于武器架较为分散，且采石场的守卫较多，建议用潜行将采石场的守卫全部干掉后再去摧毁武器架。

3. 摧毁全部武器架和斯巴达叛徒之后任务结束。

注：以上两个支线任务只需做一个，便能在地图上发现“斯巴达的两位王”，继续接下来的主线流程。

●奥德赛任务：斯巴达王



流程要点

1. 与布拉西达斯碰面后选择“我准备好了”触发主线剧情，剧情过后任务结束。

奥林匹克选手

●奥德赛任务：护送勇士

流程要点

1. 前往目标地点与忒斯提克勒斯的训练师交谈，随后前往盖西翁村找到制油者。

2. 在与制油者的对话中记住制油方法，随后自己开始制油。

3. 分别选择“我一步先来点火”、“雅典娜之油”、“肉桂”便能成功调和出一瓶按摩油。

4. 拿着按摩油前往涅斯托尔船骸旁的小岛找到忒斯提克勒斯，随后护送他前往厄利斯。

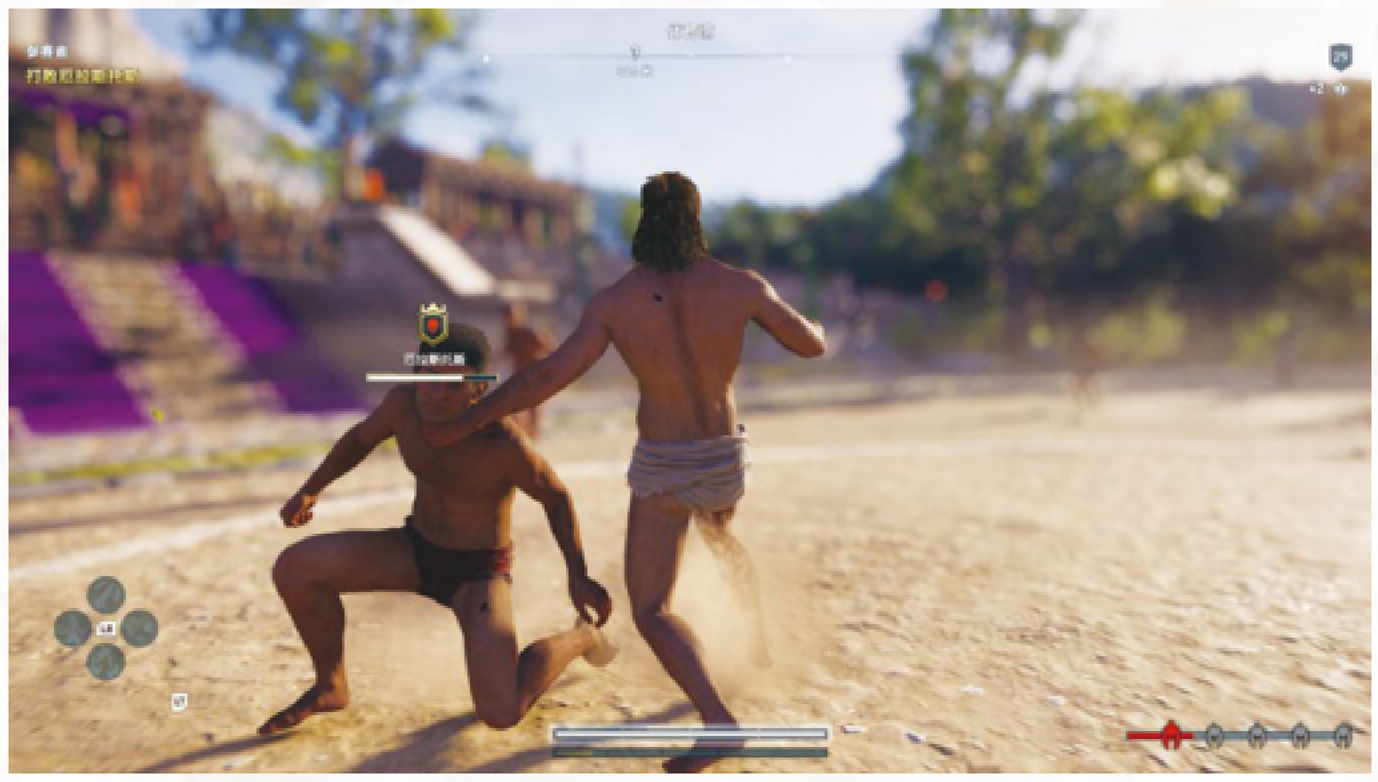
5. 在厄利斯的港口与阿尔西比亚狄斯交谈并触发一段剧情，随后任务结束。

●奥德赛任务：参赛者

流程要点

1. 根据指引前往奥林匹亚山谷，与比赛筹办人员对话，随后参加角斗竞技

2. 任务需要连战两场，由于不能使用武器，只能使用闪避和防反来抵挡对手的攻击。笔者比较推荐防反，但要注意在对方蓄力（身体变红）时按X键避开。除此之外，攒满3格肾上腺素槽后还能够发动技能“狂袭攻击”，十分有用。角斗胜利后任务结束。



●奥德赛任务：漫长的赛事

流程要点

1. 跟随任务指引前往指定地点，随后来到厨房，与调查点展开互动。

2. 根据得到的证据找到商人，此时可以选择将他杀死，也可以放过他，并要求他协助调查。如果要将他杀死，也可以先选择“现在你要听我的命令”，得到解药的信息后再将其干掉。

3. 前往柯罗依伯斯要塞，从侧面的石墙上潜入，通过要塞内成片的草丛抵达存放解药的房子，拿到解药后再原路返回即可脱离要塞。

4. 将解药带给阿尔西比亚狄斯即可完成任务。

●奥德赛任务：潘克拉角斗术比赛

流程要点

1. 与派欧斯交谈后参加角斗术冠军比赛。在比赛过程中对方还有数名喽啰助战，可以先攻击这些喽啰积攒足够的肾上腺素，然后对卫冕冠军发动“狂袭攻击”，这样比直接和卫冕冠军单挑要容易得多。

2. 比赛结束后取得冠军，任务结束。

神教与执政官

●奥德赛任务：要杀还是不杀

流程要点

1. 前往阿尔卡德亚与密里涅和布拉西达斯碰面，到达目的地后与一名佣兵对话，然后展开战斗。战斗胜利后可以选择不杀他，不过如果你的佣兵阶级比他低，可以杀了他来提升佣兵阶级。

2. 前往密里涅和布拉西达斯的所在处，对话选项会让你选择支持密里涅还是布拉西达斯的计划，这里的选择影响不大，无非就是后续的支线任务有所变化。笔者推荐选择布拉西达斯的计划，这样能够得到斯巴达王的有关情报。对话完毕后任务结束。

■支援任务：善意的谎言与勒索信

流程要点

1. 前往执政官的小屋与布拉西达斯对话，随后触发一段剧情。

2. 前往指定地点，这里有5名神教守卫还有数名俘虏。由于神教守卫的站位比较分散，且树林草丛较多，可以在树林中吹口哨诱敌，然后将前来的神教守卫一个个解决。释放俘虏后，触发一段对话，随后前往另一个指定地点“藏身处”。任务结束。

■支援任务：无麸质

流程要点

1. 探索洞窟，一路上会遇到数名守卫。由于有不少守卫是正面朝向洞窟入口的，因此如果要没有点出“倪克斯之影”的话不建议潜行刺杀。直接正面突击便好。

2. 在洞窟最深处找到并释放拉戈斯的家人，与其妻子对话后任务结束。

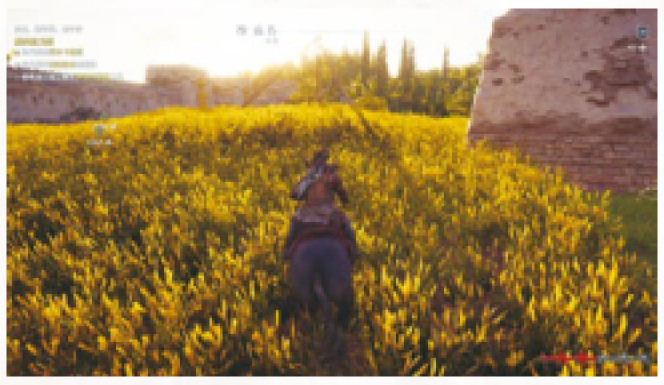
●奥德赛任务：法官，陪审团，刽子手

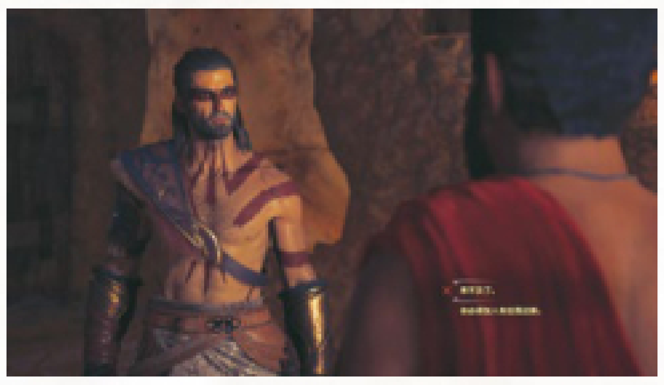
流程要点

1. 前往拉戈斯的所在处萨弥可要塞，从正门绕到要塞背后，这里守卫较少，可以一路潜行至拉戈斯所在的小屋。

2. 进入小屋后，与拉戈斯的对话中选择“你必须加入布拉西达斯”，如果你之前按照本攻略在“扳倒贩夫”的任务中选择在圣窟中杀死他，那么拉戈斯便会为你指出叛变斯巴达国王的真实身分。如此一来主角便得到了指控国王的有力证据，这会影响到后面任务的剧情演出。

3. 离开萨弥可要塞与不远处的密里涅以及布拉西达斯交谈，任务结束。





引人注目

●奥德赛任务：征服者

流程要点

1. 在目标地点与史坦托尔碰面，随后从前者那里接到任务：找到并刺杀 4 位玻俄提亚的勇士。

小贴士：4 位勇士都拥有一个单独的奥德赛任务，下面将根据推荐等级将这 4 个任务从低到高排列，方便各位攻略。

●奥德赛任务：迪安涅拉的陨落

流程要点

1. 根据任务指引前往迪安涅拉的所在的位置，这个勇士本身对付起来并不难，难点在于解决其随身的护卫。这些护卫特别擅长使用弓箭，会频繁在你身边进行骚扰，因此建议先把护卫全部解决掉再来对付迪安涅拉。由于对手人数众多，“狂袭弓之击”是一个不错的范围伤害技能，注意使用。

2. 解决掉迪安涅拉后任务结束。

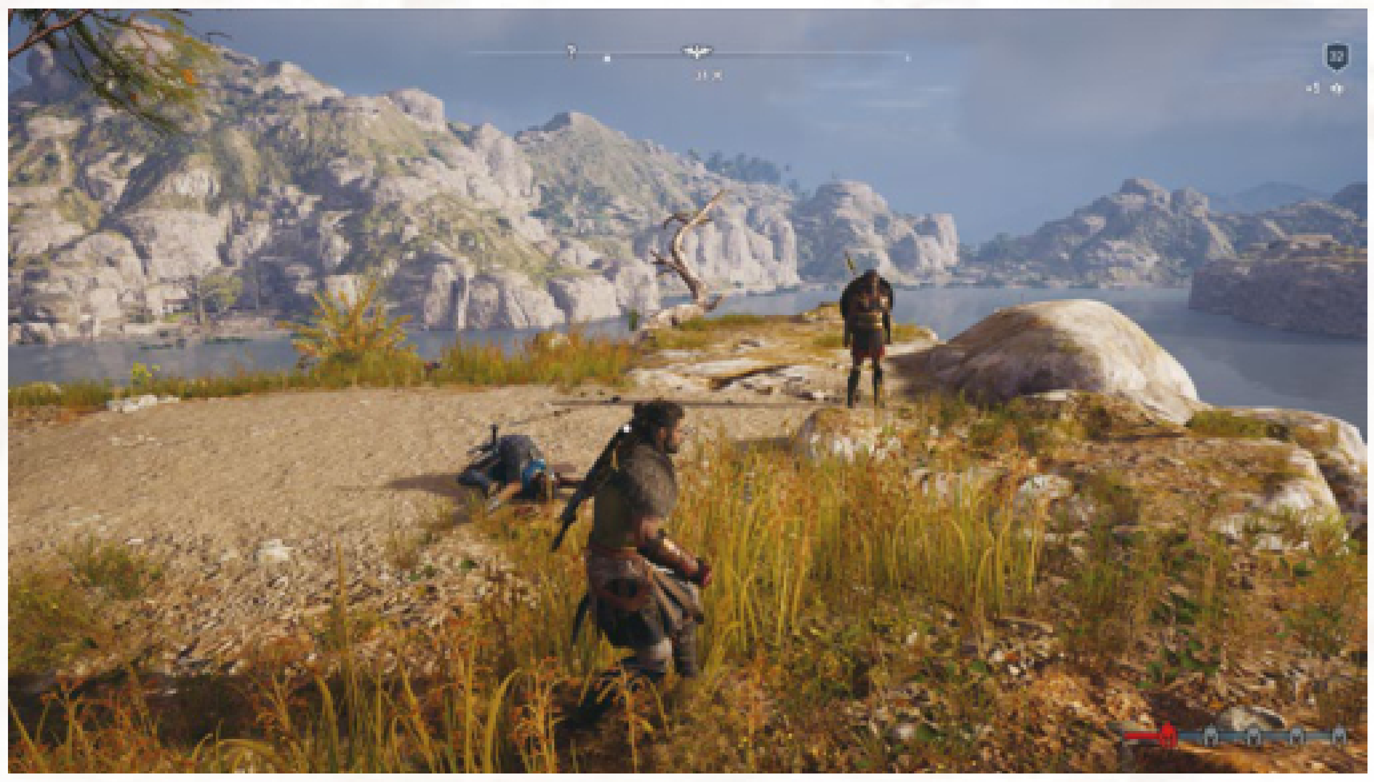


●奥德赛任务：阿里斯泰奥斯的最后一战

流程要点

1. 前往格拉军事要塞寻找阿里斯泰奥斯，如果之前按照本攻略在“斯巴达血狼”任务中不杀尼科拉欧斯的话，当你赶到阿里斯泰奥斯的所在地时，他已经被尼科拉欧斯杀死了。

2. 与尼科拉欧斯交谈时记得选择邀请他回来的选项，这是达成完美结局的先决条件之一，对话完成后任务结束。



●奥德赛任务：德拉孔的末日

流程要点

1. 前往玻俄提亚底比斯的体育场附近寻找德拉孔，通过伊卡洛斯定位后找到他的具体位置。

2. 此时会看到德拉孔正在体育场中训练，建议换上增加刺客伤害的装备走过去使用“致命刺杀”技能刺杀一般可令其损失大半血量，之后便好打很多。

3. 德拉孔擅长使用火焰攻击，在战斗时最好换上抗性装备，如果没有的话那就利用速度优势等待其武器上的火焰消失后再发起进攻。

4. 德拉孔使用的是重武器，速度较慢，防反和闪避的空间都比较大，再战斗中注意利用这两个基本战斗技巧。

5. 击败德拉孔后任务结束。

●奥德赛任务：涅塞阿的最终狩猎

流程要点

1. 前往奥罗帕斯岗寻找涅塞阿，发现她不在定位的营地之中。

2. 分别和营地内的篝火、草屋、血液足迹互动后再次使用伊卡洛斯定位岛涅塞阿的具体位置。

3. 涅塞阿身边有一只大棕熊，需尽快将其解决，或者使用“武力召唤”技能引开涅塞阿，自己集中力量将棕熊干掉。



4. 和涅塞阿战斗时不要距离她太远，否则会被她威力强大的毒箭干扰，在近战时同样注意防反的使用。

5. 涅塞阿有一招拖曳着长矛的冲刺攻击需要格外注意，不仅范围大，而且伤害很高。

6. 杀死涅塞阿后任务结束。

●奥德赛任务：征服者

流程要点

1. 干掉 4 位玻俄提亚的勇士后，回去找史坦托尔复命，进入征服战场。

2. 本场征服战只要等级跟得上的话没什么难度，惟一要注意的是可能会遇到一些比较强力的佣兵，一定要优先将其干掉，否则我方士气值会掉地很快。

3. 征服战取得胜利后触发一段剧情，随后任务结束。

TIPS 不要激怒拥有浪漫选项的NPC，否则后续浪漫选项将会消失。

王族神教成员

●奥德赛任务：血腥盛宴

流程要点

1. 前往目标地点与密里涅交谈，随后和她一起进入王宫。

2. 在与两位斯巴达王的对话中选择指证波萨尼亚斯，由于在任务“法官，陪审团，刽子手”中得到了关于波萨尼亚斯的决定性证据，因此督政官会选择相信主角，波萨尼亚斯被拉下王位。

3. 根据任务指引在盖西翁村的港口附近找到波萨尼亚斯，此时跟随他的还有两名护卫，但等级都不是很高，先将两名护卫干掉后再去对付波萨尼亚斯。

4. 干掉波萨尼亚斯后触发一段剧情，其中有对话选项，记得选择“我会带德谟斯回来”，这是让德谟斯在结局中存活的先决条件之一。剧情完成后任务结束。



●奥德赛任务：皮洛斯之战

流程要点

1. 前往皮洛斯的海滩与斯巴达军官交谈，之后进入战场。

2. 这场战斗不必认真打，中途就会触发主线剧情，剧情过后与德谟斯交战，注意这场战斗是必败的，之后再次进入一段剧情。

3. 剧情中会出现对话选项，选择“撑着点”，这也是达成完美结局的重要选项之一。

4. 再次进入一段剧情，与德谟斯对话时分别选择“这全是神教的错”、“神教在利用你”、“神教想要统治全世界”，这里的选项很重要，选错的话就会进入 BE。只要按照上述选项选择，如果接下来德谟斯对克勒翁说出“我不是你的傀儡”，那么他就会在结局中活下来。



5. 剧情完成后赤手空拳干掉前来杀你的杂兵，随后任务结束。

起义

●奥德赛任务：服刑期间

流程要点

1. 干掉杂兵后观看一段剧情，随后揭露克勒翁的神教成员身分，任务结束。

●奥德赛任务：反抗势力

流程要点

1. 脱离监狱后前往伯里克利的住所与苏格拉底交谈。注意由于此时主角的身分是通缉犯，因此会有大量赏金猎人前来追杀你，在移动时最好注意他们的动向。

2. 与苏格拉底和反抗势力交谈后任务结束。

舆论

●奥德赛任务：我的演艺人生

流程要点

1. 在伯里克利的住所与亚里斯托芬交谈后前往忒斯庇斯的屋子，与屋内的雅典士兵对话后得到忒斯庇斯的情报，随后可以选择杀死或者不杀他（成为船员），这个选项没什么影响，可随意选择。

2. 在附近的小酒馆找到忒斯庇斯并与其对话，随后与雅典守卫发生争吵，这里可以选择给钱让他们离开，也可以直接干掉他们。

3. 背着喝醉的忒斯庇斯回到他的家中，任务结束。

●奥德赛任务：有趣的缪斯神话

流程要点

1. 完成“我的演绎人生”任务后接到此委托，前往指定地点与埃卡忒利涅对话。随后揭露神教成员“妙手”雷克森诺尔。

2. 根据指引找到雷克森诺尔，直接潜入到他的背后，用刺杀的方式消耗其大半血量，然后再发动攻击即可，注意要速战速决，否则等赏金猎人赶来的话会变得十分棘手。

3. 杀死雷克森诺尔后向埃卡忒利斯复命，随后前往狄俄尼索斯剧院找到亚里斯托芬，任务结束。

●奥德赛任务：揭发真相

流程要点

1. 在伯里克利的住处与苏格拉底对话，随后前往雅典卫城寻找克勒翁贪腐的证据。

2. 卫城的守卫很多，同样不需要正面引发冲突，通过伊卡洛斯定位具体地点后只需绕到侧面，翻过城墙即可到达目标地点。

3. 分别调查克勒翁房间门口的泥土、客厅墙壁边的铲子以及隔间书桌上的书信，随后来到后花园找到一个上锁的箱子。

4. 通过屋顶绕到卫城的右边城墙，沿着墙面一路来到持有钥匙的守卫附近。

5. 将守卫刺杀后拿到钥匙，再次返回克勒翁住所的后花园，打开上锁的箱子，得到任务物品“克勒翁的莎草纸”。

6. 返回普尼克斯与苏格拉底对话，选择和他一同上台演说。接下来



在演说台上只需选择附和苏格拉底演说的对话选项即可。（后面两个选项建议选“我会找大众”和“我会找新的领导人”）

7. 演讲成功后任务结束。

●奥德赛任务：骑士们

流程要点

1. 在伯里克利的住所与苏格拉底和其他反抗势力交谈，期间的对话选项选择“我要去帮助布拉西达斯”，剧情完毕后任务结束。

安フィ-波利斯之战

●奥德赛任务：我们终将崛起

流程要点

1. 前往安フィ - 波利斯与布拉西达斯交谈，之后和他一起前往战场。

2. 途中需要干掉一群来犯的雅典士兵，由于有不少斯巴达士兵帮忙所以没有太大难度，继续跟着布拉西达斯进攻雅典人营地，触发征服战。

3. 在征服战中杀掉几名队长级雅典士兵帮助斯巴达取得优势，随后便会自动进入一段主线剧情。

4. 剧情结束后追杀逃跑的克勒

翁，在海滩上与其展开最终对决。这里的战斗是 1V1，只要等级足够便不难取胜。之后进入一段处决剧情，各位可自己选择杀死克勒翁的方式。

5. 杀死克勒翁后任务结束。

归乡

●奥德赛任务：一切的开端

流程要点



1. 前往目标地点与密里涅对话，在对话选项中选择“德谟斯说不定还活着”，随后和她一同前往悬崖边。

2. 到达悬崖边后与德谟斯展开对话，分别选择“神教是在利用你啊”、“我不想和你打”，之后便可触发一家人团聚的剧情。

3. 剧情结束后完成任务。

●奥德赛任务：在斯巴达的晚餐

流程要点

1. 纯剧情任务，回到位于斯巴达的家便可触发剧情，如果之前所有重要的对话选项全部按照本攻略打的话，晚宴上便会出现密里涅、尼科拉欧斯、史坦托尔、阿利克西欧斯、卡珊德拉一家五口，这便是奥德赛线的完美结局。



全神话生物及关联任务流程攻略

斯芬克斯

最后的谜语

●奥德赛任务：斯芬克斯的学识

流程要点

1. 前往玻俄提亚与戈里耶亚斯对话，随后按照任务指示前往墨诺扣斯之墓寻找学徒。

2. 在目标地点会碰上一只精英级别的狮子，将它杀死后得到任务物品斯芬克斯的奖章，随后任务结束。

●奥德赛任务：唤醒神话

流程要点

1. 返回斯芬克斯的雕像所在处，通过冥想将时间调到夜晚后，将上一个任务“斯芬克斯的学识”中得到的斯芬克斯奖章安放在雕像上，即可召唤出斯芬克斯。

2. 猜中斯芬克斯给出的谜语后，任务结束。



斯芬克斯攻略指南

1. 斯芬克斯会要求主角回答 3 个谜语，然后在附近的石碑上一一激活自己的答案，如果答案全部正确，那么便能得到斯芬克斯所持有的神器，如果答案有一个错误，那么主角便会死亡。

2. 谜语的难度不高，稍微动动脑筋便能得出答案，同时谜语出现的顺序是随机的，每次存读档都会发生变化，下面给出斯芬克斯的全部谜语和答案，供各位读者参考。

3. 注意，即使在与斯芬克斯的对话中回答错误，但只要在石碑上激活答案时选择正确，依然可以赢得这场谜题试炼。

谜语	答案
什么东西可以飞奔却从不走路；有口却从不说话；有头却从不流泪；有床却从不睡觉？	河流
夜晚时，没人接来它们也会出现；白昼时，没人偷走它们却也遍寻不着。	星星
什么东西能让人死而复生；让你哭，让你笑，让你变年轻；在瞬间出生，却能持续一辈子？	回忆

谜语	答案
春天时我会穿着华丽的服饰；夏天时穿上更多的衣服；当天气变得越来越冷，我会甩掉身上的穿着；冬天时则全裸出场。	树
从不休息，又从不静止不动；无声地从山丘移动到另一座山丘；它不步行，不跑也不快走；它不存在的地方很凉快。	太阳
有些人试着躲藏，有些人试图隐瞒；但时间会显现一切，我们总是会相遇。尽你所能猜测我的名字；等我真的拥有你时，我保证你会知道。	死亡
什么东西永远是老的，但有时又是新的；从不悲伤，但有时又阴郁苍茫；从不是空的，但有时又是满的；从不用推，而总是用拉的呢？	月亮
我用细线制作我的巢穴，蛰咬杀死我的猎物。	蜘蛛
什么东西很巨大，却从不长大；拥有看不见的根；又比树还高？	山
我像你的拇指一样小，在空气中相当轻盈。你或许在看到我之前就听得到我的声音，但请相信我就在那里	蜂鸟
我活着却没有气息；我不论是生是死都冷冰冰；我从不口渴，虽然我永远喝个不停。	鱼
这东西吞噬一切：飞禽，走兽，树木，花草；啃咬钢铁；磨碎坚硬的石头吃掉；杀死诸王，摧毁城镇；还能将高山击倒。	时间

TIPS　岸上的敌人不会上船，因此可以站在将在岸边发呆的他们射死。

米诺陶洛斯

迂回曲折的地方

●奥德赛任务：神话与米诺陶洛斯

流程要点

1. 在墨索拉的克诺索斯宫殿触发任务后，跟随阿尔多斯前往米诺陶斯的迷宫入口，触发剧情后返回地面。

2. 从阿尔多斯处接到数个任务，随后此任务结束。

●奥德赛任务：米诺陶洛斯与人类

流程要点

此任务包含以下数个支援任务，完成这些支援任务后即可结束此奥德赛任务。

■支援任务：周而复始

流程要点

1. 接到任务后前往目标地点“阿尔多斯的家”，与阿尔多斯的照顾者对话后得知老者的处境和位置。

2. 在フィ - 斯托斯剧场找到并将老人释放。由于这个剧场有不少神教守卫且站位较密，可以在一个位置较为偏远的草丛中吹口哨引诱敌人一个个前来然后并将其刺杀，比较保险。

3. 护送老者离开フィ - 斯托斯村后与之对话，随后结束任务。

■支援任务：回忆

流程要点

1. 在戈尔廷找到任务目标收藏家，与之对话后前往代达洛斯要塞背后的一个洞窟中找到并取得忒修斯的盔甲。

2. 注意洞窟中有一名队长级士兵看守，由于他的站位面向洞窟口，因此只能正面作战，把他的盾牌卸掉后便不难打了。

3. 拿到忒修斯的盔甲后任务完成。

■支援任务：水中之血

流程要点

1. 任务要求在章鱼湾调查“剑鱼”的下落，首先前往章鱼湾的“渔民的滩头”向渔夫们打听情报。

2. 直接找到靠近海边的一个渔民，和他对话完后会被几个渔民围攻，担心累计赏金的话也可以直接逃走。

3. 在附近分别完成“抓了又放”和“失落的阿尔卡洛科里斧”这两个支援任务后，根据任务指引前往“渔夫的指针灯”。

4. 在“渔夫的指针灯”使用伊卡洛斯定位到“剑鱼”的藏身处，随后进入藏身处找到“剑鱼”。

5. 从“剑鱼”口中得知米诺陶洛斯迷宫的事情后与其展开战斗，杀死他后任务结束。

■支援任务：抓了又放

流程要点

1. 接到任务后前往阿纳フィ - 的西海岸寻找渔民的丈夫。

2. 在阿纳フィ - 船难残骸附近找到被抓走的渔夫，将他从海盗手中解救下来。

3. 载着渔夫返回章鱼湾，途中会遇到一些海盗，可以选择不打，放下帆加快速度甩开即可。

4. 将渔夫交给其妻子后，从前者口中获得有关剑鱼的情报，随后任务结束。

■支援任务：失落的阿尔卡洛科里斧

流程要点

1. 从章鱼湾波塞冬神殿的女祭司处接到任务后，根据指引前往目标地点寻找抢走斧头的强盗。

2. 通过伊卡洛斯定位到阿尔卡洛科里洞窟后，潜入洞窟一路往前走来到最深处，即可在宝箱旁边的桌上找到失窃的斧头。

3. 洞窟内的强盗数量不算太多，一路打过去也没有太大的问题。

4. 将斧头带给女祭司后得到“剑鱼”的情报，随后任务结束。

■支援任务：寻求答案

流程要点

1. 完成之前所有的支援任务后便会自动接到此任务。

2. 返回阿尔多斯的所在处与其对话，得到打开米诺陶洛斯迷宫的圆盘，随后任务结束。

●奥德赛任务：他在守候

流程要点

1. 在克诺索斯宫殿使用圆盘钥匙打开迷宫后，一路跟着忒修斯留下的绳子走便能找到小男孩的父亲的遗体，从其身上找到遗物指环。

2. 迷宫本身并不难，注意在返回时选择另一条路，同时要留意途中的墙壁上有一些可攀爬点，那里便是正确的道路。

3. 脱出迷宫后，便可开始和米诺陶洛斯展开战斗。战斗结束后返回地面与小男孩对话，将其父亲的遗物交给他后任务结束。



◀米诺陶洛斯的迷宫。



米诺陶洛斯战斗指南

1. 米诺陶洛斯在第一形态下会使用踩踏震地攻击，这是一个圆形的范围伤害，无法用闪避来躲，看到它身体变红时最好躲远一点。

2. 第二个攻击手段是类似于蛮牛冲撞，拿头上的角来顶主角，这招的攻击范围有限，可用闪避来躲过去，但由于准备动作很少，容易让人防不胜防。

3. 当米诺陶洛斯的血量损失过半后便会开启第二形态，在第二形态下它的攻击速率和范围都要比原来快很多，挥斧的动作也会变成三连段，但招式大抵没有变化，因此只需在三连段时注意闪避即可。

独眼巨人

前置角色任务：恩培多克勒

▲恩培多克勒角色任务：神一般的存在

流程要点

1. 在基西拉岛上找到委托人与之对话，接到委托后使用伊卡洛斯定位恩培多克勒所在的地点。

2. 前往穆雷克斯要塞找到并释放恩培多克勒，这个要塞的地形较为复杂且有不少草丛，推荐进行潜入。

3. 解救恩培多克勒后，跟随他前往他的雕像，随后任务完成。

▲恩培多克勒角色任务：吾恶紫臭

流程要点

1. 前往任务目标地点附近，使用伊卡洛斯定位小偷的位置。

2. 小偷会带着一两个随从在街上大摇大摆地散步，对主角的靠近也不会有防备，因此可以直接走过去将他刺杀并且拿到圆盘。

3. 返回恩培多克勒处将圆盘交给他，随后任务完成。

井蛙之见

●奥德赛任务：通往奥林帕斯的阶梯

流程要点

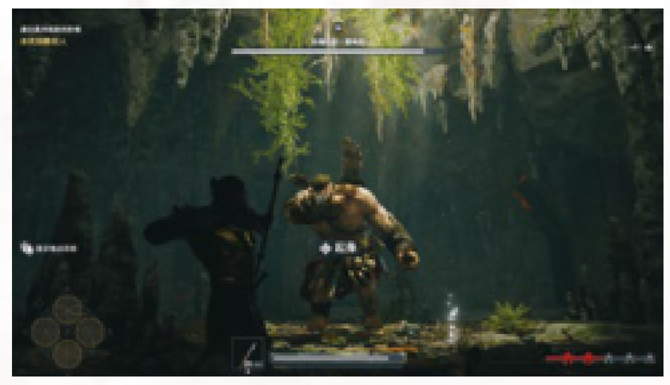
1. 根据任务指示前往遗世岛屿（锡斯维岛）找到恩培多克勒。从遗世岛屿的洞窟水下抵达目标地点后与恩培多克勒对话。

2. 将圆盘插入开关后开启通往奥林帕斯的大门。随后与独眼巨人布隆特斯·雷鸣者交战。

3. 打败独眼巨人后取得第一文明神器，随后任务完成。

4. 注意在返回时要从独眼巨人所在洞窟入口的侧面出去，原路返回是无法成功脱出的。





独眼巨人战斗指南

流程要点

1. 独眼巨人的眼睛是其弱点，可拉开距离用弓箭瞄准眼睛射击，当眼睛被命中一定次数后，便能让其硬直一段时间。不过对方经常会用手臂遮住眼睛，出现这种状况时便可直接上去近身肉搏。

2. 在第一形态下独眼巨人主要有冲撞和震碎天花板上的石头这两种攻击方式，在看到他抬脚时便要往左右方向闪避，避免被掉落的石头砸出硬直。冲撞由于独眼巨人的移速较慢比较好多，建议这里多试试完美闪避。

3. 在第二形态下，独眼巨人会拿出一根石头棒子，攻击方式也变成了挥舞武器进行攻击。拿到武器后，独眼巨人会使出一招大回旋，这招的伤害和范围都比较高，因此需要特别注意，在看到他转身时立即进行躲避。

4. 天花板上的石头在独眼巨人的第二形态下掉落的频率和范围要高很多，因此要注意随时保持移动，针对其移动和转身速度慢的特点，溜到其背后打出暴击是一个比较实用的攻击方式。

梅杜莎

群蛇之影

●奥德赛任务：浪漫石头园

流程要点

1. 在勒斯珀斯岛西南部的埃瑞索斯与布莉丝对话，随后帮助她干掉周围的暴民。

2. 暴民人数较多，可以利用悬崖地形优势将他们一个个踢下去摔死。

3. 再次与布莉丝对话跟随她前往勒斯珀斯岛深处的恐怖遗迹。任务结束。

●奥德赛任务：爱情长影

流程要点

1. 与布莉丝对话，随后跟随她前往扭曲邪灵的巢穴（石化神殿）后任务结束。

●奥德赛任务：曲折请求

流程要点

1. 此任务需要完成以下三个支援任务后才能完成，其中前两个任务完成后才会出现第三个任务。

TIPS 建议用火把和弓箭来对付蛇。

■支援任务：为难阿尔忒弥斯

流程要点

1. 根据任务指引前往位于希俄斯岛的猎人营地，使用伊卡洛斯会定位出三个山洞，这些山洞里安放的物品是随机的，只有其中一个山洞才是圆盘钥匙真正的所在地。

2. 如果之前做完阿提密斯之女任务线，并且在最后一个任务中选择成为新一任的阿提密斯之女的话，这个猎人营地的守卫便不会对你发动攻击，否则就老老实实潜行吧，注意山洞里有熊守卫。

3. 在山洞中拿到圆盘钥匙后任务结束。

■支援任务：重矛出击

流程要点

1. 根据任务指引前往勒斯珀斯岛最高峰上的波塞冬神殿，与那里的佣兵对话和展开战斗。由于是单挑，只要多用防反和破盾技能的话难度并不高，干掉那名佣兵后得到长矛，随后任务结束。

■支援任务：幸福之钥?

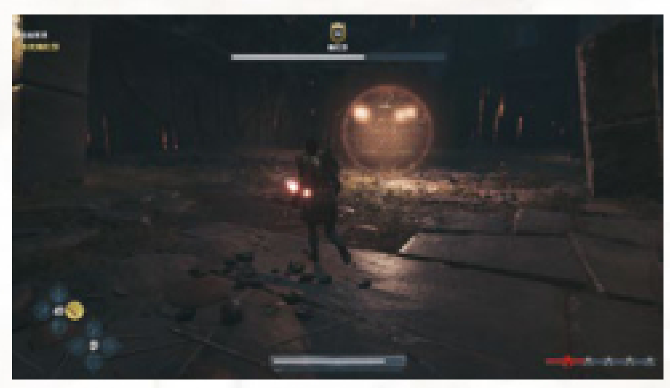
流程要点

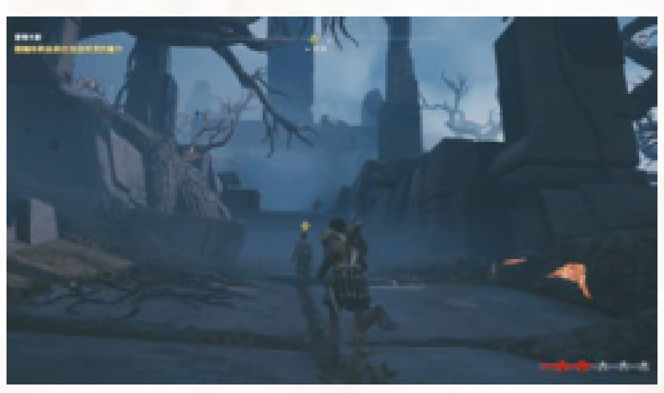
1. 回到石化神殿和布莉丝对话后任务结束。

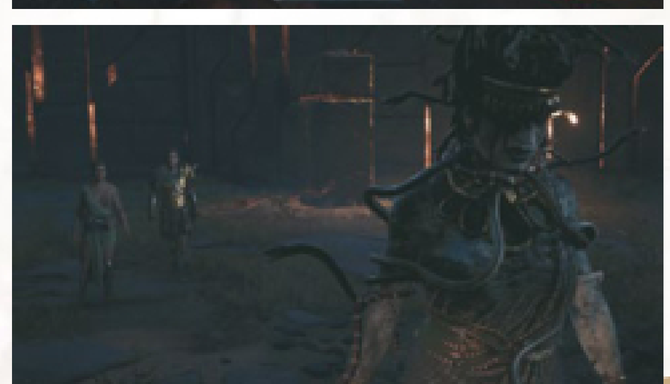
●奥德赛任务：扭曲邪灵

流程要点

1. 使用圆盘钥匙开启扭曲邪灵的巢穴，一路走到深处开始与梅杜莎展开战斗。战斗结束后即可拿到第一文明神器，任务结束。







游技术 NOW PLAYING 攻略透解

梅杜莎战斗指南

1. 梅杜莎最有威胁的攻击方式是发射石化光线，如果不及时躲避的话便会造成行动迟缓、防御力下降等负面影响。在发射石化光线之前，梅杜莎会以一个很大的角度将头向后仰，看到这一幕便要躲在场地内的石柱后面，避免被石化光线射中。此外，在躲在石柱后面时，可以使用弓箭朝正在发射石化光线的梅杜莎射击，如果瞄准头这个部位的话，暴击几率很高。

2. 梅杜莎有时会释放一个护罩将自己包围起来，然后召唤出数名石化士兵，在石化士兵攻击你的同时，梅杜莎也会不时释放石化光线，十分棘手。面对这种状况，首先要将石化士兵引到石柱后方，确保在战斗时不受石化光线的干扰，同时注意装备上“混沌之环”、“狂袭弓之击”这种范围伤害技能对敌。

3. 梅杜莎的最后一个攻击方式是虚化后的连环斩击，这招在第二形态时最常用，且招与招之间的间隔很短。由于它移动的速度接近瞬移，因此在发动此招时尽量保持持续闪躲状态，等它离远了用弓箭进行反击，或者等到招式结束后再发起攻击。

全神教成员揭露线索表

神教支部	神教成员	揭露线索	备注
秩序之眼	厄尔皮诺	无	完成主线剧情“隐忧”即可将其击杀。
	索特拉	完成主线剧情“毒蛇之巢”后得到揭露	-
	弥达斯	1.完成主线剧情“毒蛇之巢”	-
		2.参加伯里克利的交际就会，得到给“主人的信”	-
	“主人”	在支线任务“毕生价值”中得到揭露	该支线任务需要完成所有苏格拉底任务线后才能触发
	赫尔米波斯	完成支线任务“言论自由”后得到揭露。	-
	“暗影”倪克斯	杀死秩序之眼其他所有成员后揭露	-
银矿脉	“豁达者”爱比克泰德	无	在主线剧情“毒蛇之巢”中被德谟斯当作替罪羊杀死
	“奇美拉”	完成主线剧情“毒蛇之巢”	-
	“优卑亚的人头马”	完成主线剧情“毒蛇之巢”	-
	“银色狮鹫”	位于米克诺斯岛西南部的波塞尼亚岛上	波塞尼亚岛面积很小，可呼唤伊卡洛斯对其定位
	“令人畏惧者”马卡昂	在亚该亚地区北部沉船湾的一块礁石后面调查一具尸体即可得到线索	尸体的具体位置见表格下方的图
	“贤者”波勒蒙	杀死银矿脉其他所有成员后揭露	-
提洛同盟	布里松	完成主线剧情“逃离雅典”后得到揭露	-
	“残暴者”波达尔克斯	在支线剧情“武力召唤”任务链中得到揭露	在米克诺斯岛的支线任务“黑帝斯，这位是波达尔克斯”中将其击败
	“禁欲者”伊欧巴提斯	击败佣兵“漂流人”泰凯奥斯后得到揭露	-
	“妙手”雷克森诺尔	在主线剧情“有趣的缪斯神话”中与埃卡忒利涅对话后揭露	在主线剧情“有趣的缪斯神话”中将其击败
	“公道者”柯卓斯	击败竞技场的“雅典的巨石”提托斯后得到揭露线索	-
	“万人迷”克勒翁	1.完成主线剧情“雅典的最后希望”	在主线剧情“我们终将崛起”中将其打败。
		2.主线剧情“服刑期间”解决掉杂兵后得到揭露	-
伯罗奔尼撒联盟	贩夫	在主线剧情“绊倒贩夫”得到揭露	在“绊倒贩夫”任务中将其击败。
	帕罗斯岛的席拉诺斯	在主线剧情“死亡与混乱”中得到揭露	在主线剧情“联合前线”中将其打败。
	卡历亚斯	在主线剧情“参赛者”中得到揭露	-
	“执政官”拉戈斯	在主线剧情“要杀还是不杀”中得到揭露	在主线剧情“法官，陪审团，刽子手”中将其击败
	“公正”史奇雷克斯	在罗可里斯地区红湖湾的薛西斯要塞中搜刮国家宝藏箱	-

神教支部	神教成员	揭露线索	备注
伯罗奔尼撒联盟	波萨尼亚斯	1.在主线剧情“绊倒贩夫”中将贩夫杀死在圣窟之中	-
		2.在主线剧情“法官，陪审团，刽子手”中得到拉戈斯的线索，将其揭露	-
爱琴海众神	阿斯忒里翁	完成主线剧情“毒蛇之巢”	-
	“密提林之鲨”	位于锡拉岛东北方向的海底，地点名为安フィ-特里忒宫殿	该地点不会在地图上显示出来，只有靠近之后使用伊卡洛斯才能够发现。具体位置详见表格下方的图
	梅兰索斯	完成支线任务“失控的戈尔廷”后得到揭露	-
	索可斯	在米洛斯岛上发动征服战，即可在战场上看到索可斯	只需清空岛上的崔普提要塞便能将国力削弱至触发征服战状态；主角加入征服战的任何一边都能让索可斯参战
	“八爪章鱼”	击败索可斯便可得到线索进行揭露	-
	“九头蛇”	杀死爱琴海众神其他所有成员后揭露	-
血脉崇拜者	哈帕洛斯	1.完成主线剧情“毒蛇之巢”	-
		2.杀死位于佛基斯的克雷托斯洞窟内的部落成员后得到揭露	-
	克莉西斯	完成主线剧情“谋杀的先驱”	-
	蒂欧妮	在基西拉岛上完成与蒂欧妮有关的所有任务	蒂欧妮任务线的开端是“我叫蒂欧妮”
	佐伊斯每	位于玛利斯地区薛西斯湾北部的野生熊营地内	这个营地在地图上会以“？”的形式标注出来
	墨利忒	在佩夫卡完成与里安卓思有关的所有任务	里安卓斯任务线的开端是“强大的米诺陶洛斯”
	“全视者”伊俄卡斯忒	杀死血脉崇拜者其他所有成员后揭露	-
神教群英	“斯巴达的野兽”贝洛斯	完成主线剧情“毒蛇之巢”	-
	“大帝”欧奇多斯	完成主线剧情“毒蛇之巢”	-
	迪安涅拉	在主线剧情“迪安涅拉的陨落”中揭露	在主线剧情“迪安涅拉的陨落”中将其打败。
	剑鱼	在米诺陶洛斯章节的“水中之血”分支剧情中揭露	-
	封口者帕拉斯	完成主线剧情“扳倒贩夫”后，在科林斯城的铁匠铺中购买破烂的斯巴达旗帜即可揭露	此外也可以直接在亚该亚地区代表雅典势力参加征服战，便可在战场上看见他
	“传奇”埃克齐亚斯	杀死神教群英其他所有成员后揭露	-
天选者	德谟斯	完成主线剧情“毒蛇之巢”	完成奥德赛主线剧情后自动被打败
秩序神教的鬼魅	鬼魅	杀死全部除鬼魅以外的全部秩序神教成员后揭露	-

TIPS 中毒状态会使敌人的防御下降。



■ “令人畏惧者”马卡昂的揭露线索。



■ “密提林之鲨”的揭露线索。

全水下地点一览图



TIPS | 四大神话生物均属于野生动物，玩家可以使用对野生动物具有伤害加成的装备来对付它们。

成就/奖杯列表

名称	点数/杯种	取得条件
史诗循环	白金	获得此奖杯外的所有奖杯
这就是斯巴达!	10/铜	完成斯巴达300勇士之战
撰写中的奥德赛故事	15/铜	完成章节1
过去的错误	15/铜	完成章节2
挖掘出的邪恶	15/铜	完成章节3
聪明的头脑	15/铜	完成章节4
死灰复燃	15/铜	完成章节5
民主陨落	15/铜	完成章节6
创造中的传奇	15/铜	完成章节7
夺回雅典	20/银	完成章节8
奥德赛之终	50/金	完成章节9+终章
波塞顿之子	15/银	完成所有水下地点目标
个人专属	15/铜	铭刻你的第一件物品
你现在为我做事了	15/铜	为你的船只招募并指派一名传奇NPC
亮晶晶!	15/铜	取得并装备你的第一件传奇物品
我是传奇	30/银	装备一把传奇近战武器以及五件传奇护甲
你们开心了吧?	30/银	成为竞技场的冠军
半神半人	15/铜	达到等级50
神威力量	15/铜	取得阶层3的主动能力
修复遗产	30/银	将你的长矛升级到阶层6
食物链顶端	20/铜	成为第一名佣兵
揭开面具的神教	30/银	打败所有秩序神教的成员
恶臭之眼	15/铜	在凯法隆尼亚岛从山羊身上找回独眼人的眼睛
荷米斯的伙伴	20/铜	揭露希腊的每个地区
珀尔修斯的样貌	20/铜	打败梅杜莎
迷人的胜利啊!	20/铜	打败牛头人
心无旁骛	20/铜	打败独眼巨人
猜个谜语	15/铜	智取斯芬克斯
众海之王	30/银	将阿德瑞斯提亚号完全升级
阿尔戈英雄	30/银	阿德瑞斯提亚号上的船员全为传奇副手
狩猎大师	20/铜	完成阿提密斯之女任务线
互利双赢嘛	20/铜	完成马可斯任务线
相信我，我是医生	20/铜	完成希波克拉底的任务线
适合我的海盗生活	20/铜	完成赞妮亚的任务线
为了金牌	30/银	完成奥林匹克任务线
爱琴海的灾厄	15/铜	击沉第一艘史诗船舰
血腥的运动	20/铜	在竞技场打败一名佣兵
更坚强、更好、更快、更强悍	20/铜	首次升级阿德瑞斯提亚号
时尚教条	15/铜	装备一套传奇盔甲套组
阿芙萝黛蒂的怀抱	15/铜	与其他角色一起过夜
先解决一颗头……	30/银	将一整个支部的秩序神教成员全部打败
继承权	15/铜	发现亚特兰提斯并与毕达哥拉斯交谈
冲撞速度	15/铜	将一艘船装成两半
神奇的力量	15/铜	以所有类型的武器施展狂袭攻击
战争大师	15/铜	在任何地区国力脆弱时杀死领袖，墨伽里斯除外
训练中的雇佣兵	20/铜	在讯息板上完成20次悬赏、战争合约或海军任务
跳岛作战	50/金	在佩夫卡、黑曜石以及阿班第斯群岛上完成20次任务
恶名昭彰	15/铜	将你的悬赏提升到最高等级
待雇英雄	15/铜	在任何地区赢得你在陆上的第一场征服战（英雄冒险旅程中的墨伽里斯除外）
亚马逊族之怒	15/铜	在全体船员皆为女性的情况下将对方船只撞成两半
迈达斯之镯	15/铜	在传奇物品上铭刻传奇效果

全成就/白金说明

本作的全成就 / 白金时间大概在 60 小时，但其中大部分时间都是在过剧情，难度要比《起源》低很多，毕竟没有全开“？”点以及一次性卖够 100 个杂物这种强迫症型成就 / 奖杯，做完三大主线之后基本上就能解锁到 70% 以上。相比全成就 / 白金的难度，育碧的 BUG 倒成为了玩家的最大阻碍（例如初始版本中的神教成员被困在地底出不来的恶性 BUG）。此外，建议有志于全成就 / 白金的玩家在做主线时顺便留意下成就 / 奖杯指定需要完成的角色任务，在路过时就顺便一起完成，可以节省不少时间。

重难点成就/奖杯指南

恶臭之眼

该成就 / 奖杯要求在凯法隆尼亚岛从山羊身上找回独眼人的眼睛。在序章凯法隆尼亚岛上的主线任务“重大突破”中，主角会将独眼人的黑曜石眼睛塞到一只山羊的臀部里。因此需要在凯法隆尼亚岛上的山羊中找到那只特定的山羊。解锁难点在于你无法借助伊卡洛斯的帮助来定位这只羊，因此只能大海捞针，在岛上杀光所有你看到的山羊，直到找到那到黑曜石眼睛为止。由于随机性较高，建议放在最后来解锁。

互利双赢嘛

马可斯虽然第一次出现是在凯法隆尼亚岛，但实际上有关他的角色任务需要到科斯岛才能接到。前往科斯岛的阿尔米特要塞将有关马可斯的任务全部做一遍即可解锁此成就 / 奖杯。

神奇的力量

该成就 / 奖杯要求用所有类型武器施展一次狂袭攻击。“狂袭攻击”是战士系的技能，要到 16 级才能解锁。值得注意的是，除了装备所有近战武器各使用一次该技能以外，还需要使用远程武器施展一次“狂袭弓之击”才能完成解锁。

亚马逊族之怒

该成就 / 奖杯可以和“冲撞速度”一起解锁。在敌方船只残血（出现登船标志）时，撞击船的中段即可将其撞为两半。船员有别于特殊副手，在“船只装饰”一栏中进行更换。女性船员的获得途径有很多，在主线任务中完成“潘克拉角斗术比赛”即可得到“希腊运动员（女性）”的船员皮肤，此外，完成阿提密斯之女任务线也可以获得“阿尔忒弥斯之女”的船员皮肤。



TIPS 本作一共有15名可与之发展浪漫关系的NPC。



新增了《战国无双 4》和《真·三国无双 7》的角色，并增加了“神术”这一系统之后，《无双大蛇 3》的可使用人数和割草爽快感毫无疑问堪称史上最高。本作难度不大，白金奖杯也可谓是设计得非常体贴，因此本期 UCG 也将尽量秉承简单实用的原则，为各位提供本作的系统解说及相关攻略资料，希望能帮助大家快速白金。

文 水无月　美编 Juxi



NS / PS4			
无双大蛇 3		**Koei Tecmo**	
无双 OROCHI3		动作	中文版
2018 年 9 月 27 日	本地 1 ~ 2 人、在线 2 ~ 6 人	无对应周边	
售价 508 港币			

※Steam 与 XOne 版于 2018 年 10 月 16 日发售

本文游戏版本：1.02　通关时间：10 ～ 15 小时　白金时间：30 ～ 40 小时

基本操作

注：以下攻略中的操作均以 PS4 版为准

按键（PS4 版）	按键（NS 版）	效果
○	A	确定 / 发动无双乱舞或无双奥义
×	B	跳跃 / 下马 / 影技（技型角色限定）
△	X	蓄力攻击 / 神速攻击（战国系角色限定）
□	Y	普通攻击
左摇杆	左摇杆	移动 /（按下）锁定目标
右摇杆	右摇杆	调整视角 /（按下）发动觉醒
L1	L	防御
L2	ZL	切换当前操作角色
R1	R	快速回复神术量表（处于神锚附近时）
R2	ZR	切换当前操作角色
R1+○	R+A	固有神术
R1+×	R+B	骑乘神术（即骑马）
R1+△	R+X	蓄力神术
R1+□	R+Y	普通神术
R2+L2	ZR+ZL	合体神术
OPTIONS	+	打开菜单
触摸板	-	切换小地图比例

©コ-エ-テクモゲ-ムス All rights reserved.

無双OROCHI3

界面解说



①战场地图 ④神术量表 ⑦获得神力之晶提示及觉醒量表
②战场讯息 ⑤合体神术量表 ⑧击破数
③当前操作角色 ⑥无双量表

战斗系统篇

基本操作

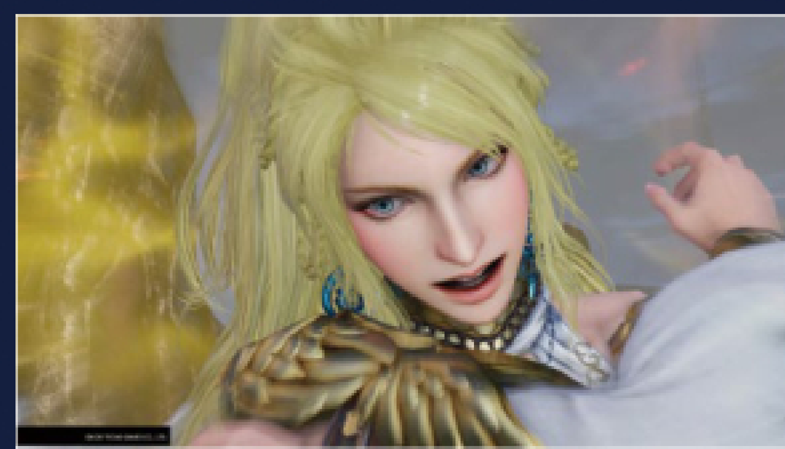
角色的基本操作方面，如普通攻击、普通攻击后接各种蓄力攻击，无双乱舞（三国系角色）和无双奥义（战国系角色）等，熟悉“《无双》系列”的玩家都不会陌生，在此就不再赘述了。值得一提的是由于本作“《战国无双》系列”的角色以《战国无双 4》为基础设计，新增了“神速攻击”这一特殊系统（角色按△键的动作变成了突进系的特殊攻击动作，随着等级提升，按△键的次数变多，神速攻击的连续攻击次数也会变多），加之神速攻击本身可以触发属性，这一设计使得战国系角色整体在实用性能和清怪效率上都要高于三国系及神仙系角色，玩家在前期攻关时可以多使用战国系角色来降低攻略难度。需要留意的是本作的每位角色有两条无双量表，使用无双乱舞 / 无双奥义时会一次性将两条无双量表耗尽，而使用固有神术则会消耗一条无双量表。无双量表可以通过击破敌人或者将角色换到后排来回复。同时使用合体神术后会直接将两条无双量表回满。





觉醒

战斗中以超过 300 连击的状态下打倒“混沌之源”这种敌人时，可以捡到“神力之晶”这种特殊道具，在持有神力之晶的情况下按下 L3 键，角色会进入到觉醒 · 无双极意状态（以下攻略简称觉醒状态），觉醒状态中角色的攻防能力大幅度提升。在觉醒状态下释放的无双乱舞会得到强化，变成觉醒乱舞（战国系角色则称为无双奥义 · 皆传），觉醒乱舞可以按照〇键持续发动，若用觉醒乱舞击破一定数量的敌人，那么觉醒乱舞还会强化为威力更强的真 · 觉醒乱舞。另外要注意神力之晶最大只能携带 1 个。



此外要注意的一点是，玩家进入了觉醒状态并非是无敌的，在高难度下一样有可能被一套连击打死，所以并不是在危险状态下按了 L3 就万事大吉了。

角色的类型

角色类型和以往一样分为力型、技型和速型，力型角色在攻击中受到敌人的普通攻击或者远程攻击时不会因受创而被打断攻击，且按 L1 键可以用防御来取消特定动作；技型角色对浮空的敌人有额外伤害，而且在连击中以 × 键取消时可以发动带有破防效果的影技（玩过《战国无双 3》的玩家应该都熟悉这个系统）；而速型角色的攻击拥有更多的连击数以及依据连击数进行伤害补正的特性，同时按下 × 键可以取消特定的动作，且拥有二段跳能力。

三人小队

本作中出战角色依然是三人小队的模式，玩家在战斗中通过 L2 键或 R2 键来切换当前操纵角色，被换到后排的角色会缓慢恢复体力和无双（浑沌难度无法恢复体力）。另外操纵角色在进行连击的同时按 L2 键或 R2 键切换角色，被切换上来的角色会自动发动名为“交替连段”，带有龙卷风效果的攻击，这一系统可以让玩家的连击无缝持续。



辅助角色

除了出战的 3 人小队之外，玩家还可以安排 4 个辅助人员给出战角色提供各种能力加成，每个辅助人员都有对应力、技、速三类型角色的辅助点数，当辅助点数合计达到 5 的倍数时，会进一步提升辅助效果。同时如果在辅助成员中有和出战队员里处于友情关系的角色，或是本身友好度较高的角色，对辅助效果也有额外提升。另外 4 位辅助角色和 3 位出战角色可以一起发动固有神术。

TIPS 本作的骑马变成了按 R1+× 键发动的骑乘神术，使用后操作角色会直接进入骑马状态，相比往作召唤马匹的操作要流畅许多。

神器与神术

神器和神术是《无双大蛇 3》加入的全新系统，本作每一位角色都持有一种来自各国神话中的神器。当然并非每一位角色的神器都是独有的，一部分角色使用的神器是共通的（如王异、吕玲绮和女忍者等都是使用镰剑）。依靠着神器之力，每个角色都新增了 3 种全新的攻击方式即神术，3 种神术分别为普通神术，蓄力神术和固有神术，其中普通神术和蓄力神术的动作和性能跟着神器走，也就是说使用相同神器的角色，他们的普通神术和蓄力神术都是一样的，而固有神术每个角色都不同，可以作为是各个角色独有的特殊大招。

■三种不同神术的说明

神术	按键	消耗	性能
普通神术	R1+□	约 1/4 神术量表	威力小但大多带有限制敌人行动的效果，可以用来作为控场或是连招的起手
蓄力神术	R1+△	一整条神术量表	威力较大，一部分需要玩家手动锁定目标或指定攻击位置的神术在选择目标时敌人的动作会停止
固有神术	R1+○	一整条神术量表＋一条无双量表	威力最大，一次性击破较多敌人时可以快速积攒合体神术量表



合体神术

合体神术是集结所有七名角色之力（3 位出战角色 +4 位辅助角色）发动的究极大招，其发动需要消耗特定的“合体神术量表”（就是神术量表中间围住的那个圆，蓄满时会有一个神器型标志），在蓄满合体神术量表后按 L2 键 +R2 键可发动合体神术，用来清理杂兵或者混沌之源非常好用，但对敌将的伤害其实并没有那么高。使用合体神术击破敌人可以获得大量掉落物品，且合体神术在发动后可以直接回满两条无双量表，这个效果玩家可以充分利用。



神格化

真田幸村、石田三成、赵云、曹丕、关银屏、井伊直虎、织田信长和吕布这八名角色会随着剧情的进展解锁特殊的“神格化”能力，在获得神力之晶，进入觉醒状态后，这八名角色就会自动神格化，在神格化的持续时间内这些角色不仅各项能力大幅度提升，更逆天的是神术量表不会减少，可以无限释放强力神术，且固有神术还会变成特殊的强化固有神术。



神锚

在战场上会有如同巨锚般的发光物体或其碎片散乱在各处，这便是能够沟通天界神力的神锚，玩家在神锚附近按住 R1 时可以快速回复神术槽，战斗中可灵活运用。



怪物

本作中的敌人除了常规的敌兵和将领之外，还有 3 种不同的怪物会在战场上出现，分别是独眼兽、狮鹫兽和幻灵，它们是比较危险的敌人，和其战斗时建议优先使用普通神术限制其行动后再予以击杀，在一部分关卡中这些怪物也会作为友军出现。怪物除了血量比起一般敌人更多之外，还有一些特殊的攻击方式，如下：



独眼兽：向正前方放出冲击波。

狮鹫兽：4 连冰冻飞弹，修罗难度下伤害极高，玩家操作的角色有被秒的危险。

幻灵：在玩家脚下释放一个圆形大范围的法术，伤害比较高，部分关卡中会出现特殊的赤焰幻灵和巨大幻灵。

TIPS 本作中敌将也会释放神术，在释放神术之前全身会有明显的发光迹象，趁此时对其使用神术可以造成瓦解敌方神术发动的效果，不仅可以强制打断其神术发动，还能对其造成伤害。

强化育成篇

混沌之源

混沌之源是战场受神力影响而产生的特殊怪物，外形与幽灵类似，混沌之源会对自身以及周围的敌人施加特殊的绿色护盾，我方的常规攻击对其难以奏效，只有神术和觉醒后才能对其造成有效的输出。因此在高难度下面对混沌之源时请提前攒好神术槽，优先击杀战场上的混沌之源，常规攻击虽然很难对混沌之源造成有效伤害，但是可以高效积攒神术量表。此外以 300 连击以上的状态击破混沌之源时，可以获得神力之晶。



浑沌化关卡

随着游戏的进行，玩家已经打过的关卡会随机“浑沌化”，关卡名字旁边会出现一个特定标志，此时进入浑沌化关卡后，此关难度会强制变为特殊的“浑沌难度”，敌人的血量和攻击力都大幅度提高，并且被切换至后排的操作武将不会自动回复体力。同时在浑沌化关卡中，敌方会随机出现敌将“浑沌”，攻击力极高，一不留神玩家就会被秒。浑沌化关卡是获得给 3 级以上武器打孔用的“稀有石”的主要来源，同时还有一部分附带有高级词缀的武器和素材也只有浑沌难度下可以获得（尤其是如天舞、天攻、天佑等词缀只有在 40 级以上的浑沌化关卡中才会有较高概率出现）。此外，打过任意两关浑沌化关卡后，浑沌会加入队伍成为可操作角色。





角色育成

角色育成分为等级和技能两部分，等级上限为 Lv100，除了战斗中打倒敌人获得经验升级外，还可以在战后编成画面中用战斗结算时获得的累积经验值来升级，每升一级可以获得 1 点技能点，消耗技能点可以让角色学习更多的技能以提升战力，基本上角色练到 80 多级就能学会全部技能所以大家在点技能时也不用瞻前顾后考虑太多。



武器强化

本作的武器强化需要先把带有不同词缀能力的素材武器分解以获得词缀能力组件，再把组件炼成到对应的基底武器上，如果没有任何词缀的白板武器那就只能拿来卖钱了。基底武器要炼制新词缀能力必须有空白槽，3 级以上武器追加空白槽需要消耗稀有石，稀有石在普通关卡中基本只能靠完成关卡挑战目标来获得，想要大量获得的话就只有去打浑沌化关卡了，而且一些较稀有的强力词缀组件或是附带强力词缀的武器只能从浑沌化关卡获得。

和前作一样武器有上手度的设定，装备一把武器使用的时间越长上手度越高，由此可以提升该武器的基础攻击。

此外各角色独特武器（秘武）的设定在本作依然保留，独特武器的获得方式为通关一遍主线故事模式后解锁修罗难度，之后在修罗难度下出战队伍带着特定角色去打该角色对应的独特武器关卡，完成该关 3 个挑战目标后在过关结算中奖励，独特武器的优势是基础攻击力高，不过和奖杯无关，追求白金的玩家可以根据自己的需求来选择性获取。

■只能在浑沌化关卡中获得的词缀能力一览

词缀名	效果
天攻	体力最大时全攻击附带属性
天舞	无双量表最大时全攻击附带属性
天佑	体力一半以下时全攻击附带属性
三极	同时拥有炎、冰、雷三属性的效果
猛碎	受到的伤害加倍，但是蓄力攻击可以打出会心一击
猛袭	受到的伤害加倍，但是普通攻击可以打出会心一击
再临	体力归零时有一次复活机会
迅雷	受到攻击时不容易产生硬直，不会落马
裂风	遭受攻击的武将会以一定几率产生旋风刃
诱爆	让遭受攻击的敌人以一定几率施放冲击波
冰风	可以得到冰与风两种属性的效果

词缀名	效果
炎风	可以得到炎与风两种属性的效果
炎雷	可以得到炎与雷两种属性的效果
冰雷	可以得到冰与雷两种属性的效果
雷斩	可以得到雷与斩两种属性的效果
冰斩	可以得到冰与斩两种属性的效果
雷风	可以得到雷与风两种属性的效果
炎斩	可以得到炎与斩两种属性的效果



TIPS 本作的所有马匹均为打完固定关卡后入手，最强的两种马匹分别是赤兔和松风，前者为打通第五章“寻求死去的神”，后者为打通支线故事“南中王及其家族”后获得。

阵地强化

阵地强化是针对加入角色全员的能力及功能性强化，必须完成前置的强化项目后才能逐步解锁后续的强化项目，由于不少强化项目都要消耗稀有石，浑沌化关卡打得不够多的玩家还是需要斟酌使用。而远吕智、真·远吕智、玉藻前、九尾狐和应龙这五名角色也需要完成阵地强化项目才能加入。

战斗竞技场

战斗竞技场是本作的联机专属内容，是以玩家最大 6 人，3 对 3 为形式的团队战。主要的游玩方式为和队友协力抢占据点，只要抢占全部 3 个据点或是限时结束时占领据点多于对方，就能获胜，战斗竞技场的一些设定也和单机游玩时有所不同。

■小队

玩家出战的小队只能编制两名武将，切换当前操作武将后会有一段强制冷却时间，冷却时间中无法继续切换。这两名武将神术量表独立但共享无双量表，且和浑沌难度一样，切换在后排待命的角色也不会回复体力，无双量表除了自动积蓄之外，受到敌人攻击也会积蓄。而发动无双乱舞 / 奥义时不仅可以攻击敌人，也会附带诸如强化自身、让敌人移回大本营等特殊效果。任一小队成员的体力降为 0 时会强制撤退到本方大本营重新出击。



■占领据点

在靠近据点时只要站在据点旁不同，操作的角色就会开始进行占领动作，等待上方的计量表蓄满后即可成功占领。同时处于我方占领的据点中时可以自动回复体力。

■战斗

在战斗竞技场中防御住对手攻击时会产生冲击波，被冲击波打中的对手会出现硬直。另外在小地图上敌人只有接近我方角色或我方据点时才会显示，在战斗中怪物赤焰幻灵会以第三势力的身分出现，将之击倒的话不仅可以获得回复无双量表的老酒，角色自身也能获得大幅度强化。

■奖励

通过完成战斗竞技场战斗可以获得 AP 点数，之后在战斗竞技场模式下的商店中可以解放各种要素，玩家的 RANK 也会逐步上升，RANK 由低到高分为 E、D、C、B、A、S、S1、S2、S3、MASTER，RANK 越高匹配到的对手 RANK 也越高，达到 S 以上时输掉竞技场战斗可能会导致降级。



全关卡列表

注：表格中的 S 级评价标准均为修罗难度下的标准（低难度下的 S 级评价标准所需的时间和击破数要求会更高，因此就直接给大家列出修罗难度的标准了），备注部分也只为大家列出了各支线故事打完之后加入的角色和解锁的新支线，主线部分则不再赘述。

章节	关卡名	S 级评价标准（修罗难度）	独特武器	备注
第一章	前进不可思议的世界	时间 7 分 14 秒 71、击破数 542	-	-
	陌生的敌人	时间 9 分 32 秒 00、击破数 885	-	-
	暴虐煞星	时间 12 分 16 秒 31、击破数 786	-	-
第二章	武田救援战	时间 12 分 05 秒 75、击破数 733	刘备、马超	-
	上杉救援战	时间 11 分 41 秒 75、击破数 1054	真田幸村、孙权	-
	织田同盟军瓦解战	时间 11 分 06 秒 23、击破数 2001	朱然、贾诩	-
	混沌的化身	时间 14 分 04 秒 80、击破数 1347	徐晃、袁绍	-
	刘备救援战	时间 16 分 03 秒 83、击破数 1263	徐庶、关平	-
	相模的狮子	时间 22 分 02 秒 85、击破数 1505	法正、练师	-
	凶恶的劲敌	时间 11 分 30 秒 23、击破数 1083	朱然、井伊直虎	-
	独眼龙与鬼才	时间 14 分 02 秒 85、击破数 1235	关羽、上杉景胜	-
	江东的猛虎	时间 13 分 27 秒 35、击破数 1373	丁奉、太史慈	-
	手环防卫战	时间 13 分 27 秒 35、击破数 984	司马懿、张春华	-
	追随女神的少年龙	时间 7 分 48 秒 46、击破数 553	关银屏、风魔小太郎	-
	决战 · 第六天魔王	时间 18 分 32 秒 63、击破数 1406	真田信之、加西亚	-
第三章	奥林波斯诸神	时间 20 分 17 秒 26、击破数 1606	上杉谦信、哪吒、哪吒（人型）	-
	新的众智者	时间 16 分 11 秒 51、击破数 1606	诸葛亮、月英	-

TIPS 本作取消了战场上随时记录的设定，而改成了在完成固定剧情阶段后触发 Check Point 的设计，一定程度上算是增加了游戏的难度。

章节	关卡名	S 级评价标准（修罗难度）	独特武器	备注
第三章	操纵怪物的神仙	时间 16 分 47 秒 03、击破数 984	柴田胜家、左慈、孙策	-
	本能寺防卫战	时间 17 分 05 秒 26、击破数 1290	诸葛诞、王元姬、浓姬	-
	天真的女王候补	时间 13 分 37 秒 91、击破数 1226	文鸯、司马师	-
	手环获得战	时间 17 分 05 秒 26、击破数 1364	武田信玄、阿国、黑田官兵卫	-
	刘禅救出战	时间 22 分 39 秒 06、击破数 1690	鲍三娘、星彩	-
	赵云释放战	时间 14 分 47 秒 03、击破数 1162	刘禅、赵云	-
第四章	英雄救援战	时间 14 分 47 秒 03、击破数 1056	藤堂高虎、浅井长政、阿市	-
	手环持有者	时间 14 分 12 秒 46、击破数 1595	韩当、鲁肃、黄忠	-
	珀尔修斯夺回战	时间 21 分 41 秒 75、击破数 2112	织田信长、孙悟空	-
	仙姬救援战	时间 17 分 14 秒 86、击破数 1901	姜维、森兰丸、明智光秀	-
	阿斯嘉特的侵攻	时间 18 分 25 秒 91、击破数 1734	绫御前、直江兼续	-
	智将的用意	时间 11 分 59 秒 03、击破数 1037	岛左近、石田三成	-
	被寄予之策	时间 13 分 41 秒 75、击破数 1646	大谷吉继、孙坚	-
	奥林波斯之王 · 宙斯	时间 12 分 22 秒 06、击破数 1217	凌统、加藤清正	-
	诸神夹攻	时间 13 分 08 秒 15、击破数 1804	甘宁、德川家康	-
	巨影	时间 19 分 47 秒 51、击破数 2141	酒吞童子、庞统、关索	-
	苍蓝霸业	时间 15 分 57 秒 75、击破数 1274	夏侯霸、卑弥呼、妲己	-
	伶俐的下一代	时间 13 分 30 秒 23、击破数 1092	夏侯惇、曹操	-
	对诸神的挑战	时间 11 分 47 秒 51、击破数 1419	郭淮、庞德	-
	与宙斯的对决	时间 17 分 08 秒 15、击破数 1747	小乔、大乔	-
第五章	阿斯嘉特之王 · 奥丁	时间 19 分 54 秒 15、击破数 2156	黄盖、前田利家、女娲	-
	鬼神的追击	时间 13 分 50 秒 40、击破数 1461	张辽、源义经、弁庆	-
	应守护的未来	时间 14 分 01 秒 91、击破数 2024	司马昭、关兴、竹中半兵卫	-
	仙界防卫战	时间 16 分 05 秒 75、击破数 1771	魏延、三藏法师、孙尚香	-
	战神 · 阿瑞斯	时间 11 分 50 秒 15、击破数 1562	曹丕、雅典娜、夏侯渊	-
	贪求力量的黑暗王	时间 13 分 50 秒 40、击破数 1580	今川义元、蔡文姬、安倍晴明	-
	绝对的破坏神	时间 19 分 54 秒 15、击破数 1994	本多忠胜、真 · 远吕智、玉藻前	-
	对神的抗争	时间 16 分 05 秒 75、击破数 1998	阿瑞斯、张郃、九尾狐	-
	寻求死去的神	时间 19 分 38 秒 86、击破数 2728	吕布、陈宫、浑沌	-
	火焰中的希望	时间 23 分 42 秒 70、击破数 1760	牛鬼、百百目鬼、宙斯	-
	背叛之神	时间 11 分 36 秒 00、击破数 1558	邓艾、贾充、柳生宗矩	-
	魔王 · 远吕智	时间 20 分 24 秒 95、击破数 1468	素盏鸣、应龙、伏羲	-
	毁灭的命运	时间 21 分 06 秒 31、击破数 1347	奥丁、洛基、远吕智	-
支线故事	剑豪与杀手	时间 12 分 28 秒 80、击破数 1056	宫本武藏、佐佐木小次郎	过关后宫本武藏和佐佐木小次郎加入
	不屈的斗志	时间 15 分 39 秒 83、击破数 1188	岛津丰久、曹仁、周泰	过关后岛津丰久加入
	百万一心	时间 14 分 47 秒 03、击破数 1078	毛利元就、小早川隆景、典韦	过关后毛利元就、小早川隆景加入
	天下的众神偷	时间 11 分 05 秒 26、击破数 1226	石川五右卫门、张飞	-
	亲子对决战	时间 18 分 14 秒 40、击破数 1690	张苞、井伊直政、蛟	-
	南中王及其家族	时间 13 分 49 秒 13、击破数 1142	孟获、祝融、前田庆次	过关后孟获、祝融、前田庆次加入
	争先立首功	时间 13 分 14 秒 86、击破数 951	马岱、乐进	过关后马岱加入
	聆听天声者	时间 11 分 58 秒 06、击破数 1248	张角、李典	过关后张角加入
	手环夺回战	时间 12 分 40 秒 31、击破数 1901	立花誾千代、立花宗茂、松永久秀	过关后立花誾千代、立花宗茂、松永久秀加入，解锁支线故事“纯真小花之旅”
	纯真小花之旅	时间 10 分 33 秒 60、击破数 1545	周瑜、片仓小十郎、伊达政宗	过关后董卓、貂蝉加入，解锁支线故事“倾城的美女”（需完成主线故事第 5 章“阿斯嘉特之王 · 奥丁”）与“美丽的女神”（需完成主线故事第 5 章“毁灭的命运”）
	英杰获得战	时间 11 分 36 秒 95、击破数 1380	岛津义弘、郭嘉、荀彧	过关后岛津义弘、郭嘉加入，解锁支线故事“宴席监督者”。
	粮食夺回战	时间 18 分 28 秒 80、击破数 1760	许褚、王异、甲斐姬	过关后许褚加入，解锁支线故事“妖术解除战”（需完成主线故事第 5 章“阿斯嘉特之王 · 奥丁”）
	妖术解除战	时间 14 分 58 秒 55、击破数 1279	女忍者、服部半藏、董卓	-
	逼近仙界的陷阱	时间 19 分 00 秒 46、击破数 1690	神农、辉夜姬、太公望	-
	家族之情	时间 11 分 54 秒 23、击破数 1184	早川殿、吕玲绮、北条氏康	-
	倾城的美女	时间 13 分 12 秒 00、击破数 1188	小少将、貂蝉、甄姬	过关后小少将加入
	宴席监督者	时间 15 分 56 秒 15、击破数 1320	于禁、稻姬	-
	内讧皆惩处	时间 17 分 05 秒 26、击破数 1637	宁宁、吕蒙、平清盛	-
	异世界七大不可思议	时间 16 分 30 秒 71、击破数 1120	福岛正则、长宗我部元亲	-
	美丽的女神	时间 14 分 24 秒 00、击破数 1606	钟会、杂贺孙市、丰臣秀吉	-

奖杯

和《无双大蛇 2 Ultimate》相比，本作的奖杯难度可以用“轻松愉快”来形容，对于以快速白金为目标的玩家来说，一周目建议无视所有支线故事，用简单难度随意通一遍主线以解锁修罗难度，之后挑选一名用的顺手的强力角色，用经验灌到 100 级并为其打造一把趁手武器，之后用他在修罗难度下再打一遍主线 + 全部支线，同时完成全部关卡的 S 级评价和 3 个挑战目标，在两周目的攻略途中可以通过调整另外的出战角色来解锁阵地强化的项目。最后看看还有哪些奖杯没拿，诸如强化角色技能、友好度对话等，查漏补缺即可，“亚历山大大帝”和“兵贵神速”都可以选第一关轻松完成，“击灭之神术”、“击灭之必杀技”、“击灭之秘技”等奖杯可以选择有多个敌将聚集在一起的关卡来完成，比如第 2 章“相模的狮子”中有一处有 6 个风魔小太郎的分身，可以用来解锁此奖杯，最后打一遍任意混沌关卡拿到“贯穿浑沌者”应该基本上就能拿到白金了。

使用角色方面笔者个人推荐杂贺孙市，在本作中战国系角色因为拥有神速攻击，性能普遍强于三国系和仙界系角色，而杂贺孙市的神速攻击的动作模组尤为霸道，加之神速攻击可以带属性，打造一把强化了攻击速度和攻击范围的斩属性武器便可大杀四方。而且杂贺孙市加入很早，第 2 章“织田同盟军瓦解战”后便可使用，至于通关之后强烈推荐新角色雅典娜，其超大范围的石化 + 粉碎效果的固有神术能让玩家把本作彻底玩成一个割草……哦不是消除游戏。



■奖杯列表

奖杯名	杯种	说明
真正的无双	白金	获得所有的奖杯。
起始	铜	战斗过关。
序章	铜	第 1 章过关。
混沌加深	铜	第 2 章过关。
新敌人	铜	第 3 章过关。
三势鼎立之战	铜	第 4 章过关。
异世界之霸者	银	故事模式过关。
异闻之霸者	铜	所有支线故事过关。
神术相剋	铜	瓦解敌人神术（模拟战除外）。
神力之晶	铜	施展觉醒或无双极意（模拟战除外）。
神力缭乱	铜	在 1 场战斗中施展 3 次以上的觉醒或无双极意（模拟战除外）。
合力神术	铜	施展合体神术（模拟战除外）。
神术缭乱	铜	在 2 分钟之内施展 2 次以上的合体神术（模拟战除外）。
无双强者	铜	在 1 场战斗中击破 2000 人以上（模拟战除外）。
修罗之巅峰	银	所有主线故事、支线故事的战斗以难易度“修罗”过关。
连舞华跃	铜	在达成 1000 连段以上的状态下击破武将（模拟战除外）。
连舞缭乱	铜	在达成 2000 连段以上的状态下击破武将（模拟战除外）。
击灭之神术	铜	以 1 次固有神术击破武将 5 人以上。
击灭之必杀技	铜	以 1 次无双乱舞或无双奥义击破武将 5 人以上。
击灭之秘技	铜	以 1 次觉醒或无双极意击破武将 5 人以上。
结合攻击	银	将普通攻击、蓄力攻击、普通神术、蓄力神术都击中的状态下击破武将（模拟战除外）。
立下战功	铜	在任一战斗中获得评价 S。
战功彪炳	银	在 30 场以上的战斗中获得评价 S。
无双之表现	金	在所有主线故事、支线故事的战斗中获得评价 S。
神速之武技	铜	在任一战斗开始后2分钟之内击破武将3人以上(模拟战除外)。
兵贵神速	铜	让任一战斗在 4 分钟之内过关。
亚历山大大帝	铜	在任一战斗中以无伤状态过关。
众挑战者	铜	达成 50 个以上的挑战目标。
百战强者	银	达成 100 个以上的挑战目标。
大显身手	金	达成所有主线故事、支线故事的挑战目标。
大胜利	银	在 1 场战斗中获得 10000 以上的经验值。
沙场好帮手	银	任一武器的上手度达到最大。
修行之成果	铜	在武者修行中获得报酬。
炼成之道	铜	进行武器的炼成。
贯穿浑沌者	铜	任一浑沌化战斗过关。
情谊之极致	银	任一角色的友好度达到最大。
战历之极致	银	任一角色的等级达到最大。
武技之始	铜	解锁任一角色的技能。
武技之极致	银	解锁任一角色的所有技能。
阵地之发展	铜	解锁任一阵地技能。
阵地之完成	金	解锁所有阵地技能。
众英杰之友谊	铜	看过任一特别友好度的对话。
无双之大富翁	银	获得之贵石累计达到 10000 以上。
无双之资产家	银	获得之稀有石累计达到 10 以上。



文 Kissingrose 美编 雷普利

大家好，“游戏兵工厂”栏目又和大家见面了。本期为大家带来的又是一种重型武器——美制 F-15 战斗机。F-15 也是电子游戏中的常客，本期我们就一起来了解一下这种鼎鼎有名的飞机，以及它在游戏中的表现。

■老骥伏枥 F-15

“这种战机的动力和机动性达到了完美平衡，是目前最好的制空战斗机。”
——《皇牌空战 4》中对 F-15 的描述

F-15简介


■麦道的F-X方案，与最终的F-15外形设计已经相当接近了。

F-15 是当代最成功的第三代（俄标第四代）喷气式战斗机之一，目前仍为包括美国在内的多个国家的主力战机，而其起源则可以追溯到越战时期。1961 年，在时任国防部长罗伯特 · 麦克纳马拉的牵头下，美国空军与海军联合进行了 TFX（Tactical Fighter Experimental，实验性战术战斗机）计划，虽然名为战斗机，但计划所设计的产品实际上是一种战术轰炸机。可惜该计划最终成为一次失败的合作：因为两个军种对飞机的要求不尽相同，海军型最后夭折，只有空军型真正投产服役。在 TFX 仍处于设计阶段之时，一个专为空军准备的战斗机研发计划 F-X 被提了出来，这就是 1965 年 10 月提出的定型作战要求书（Qualitative Operational Requirement，QOR）65-14F。这个计划要求飞机不仅能高速飞行，更要有出色的机动性，同时兼具多用途的作战能力。因为在越战期间，大部分空战发生在视距内，甚至是机炮射程之内；而当时的美国空军由于迷信空空导弹的威力，导致飞机在设计时偏重于更高的速度和更好的雷达，而忽视了机动性，有些飞机甚至还没安装机炮，因此在近距离缠斗时非常吃亏。美国人感觉自己的飞机总是不如越南人的米格 -17 及米格 -19 灵巧，只有 F-4“鬼怪”战斗机能和越南人的苏制战斗机一战。于是，研制一种能够夺取制空权的新型飞机便被提上了议事日程。

这一时期，以约翰 · 博伊德、托马斯 · 克里斯蒂及哈里 · 希拉克——F-16 战斗机的设计师——等人组成的“战斗机黑手党”十分活跃，他们认为，F-X 战斗机的设计应该以由他们创立的“能量机动”理论作为理论基石，放弃多用途，惟一的任务就是空战，其他工作则交给别的飞机完成，并喊出了“没有一磅重量用于对地攻击！”的口号。与此同时，前苏联也在 1967 年展示了他们最新型的米格 -25 截击机，这种可怕的武器可以实现“双三”指标——飞行高度三万米，飞行速度三马赫，由于当时美国人对前苏联的航空技术做出了错误的判断，导致美军认为米格 -25 不仅能飞高空高速，同时也是一种具有出色机动能力的超级战斗机。吓坏了的美国人决定将 F-X 的标准修改为专用制空战斗机，不再要求多用途打击能力。1968 年，美国空军正式向各大飞机制造商发出招标邀请，要求设计一种单座战斗机，空战起飞重量不超过 18 吨，最大飞行速度 2.5 马赫，在 0.9 马赫左右的速度时能保证优良的机动性，同时最大推重比可达到 1。

总共有八家飞机制造商参与了竞标，它们是：麦克唐纳 · 道格拉斯（麦道，现已成为波音公司的一部分）、波音、费尔柴尔德 - 共和、通用动力、格鲁门、洛克希德、LTV 及北美洛克威尔。1968 年 12 月，麦道、费尔柴尔德 - 共和及北美洛克威尔三家公司最终入围到方案设计阶段，F-X 也被正式赋予了 F-15 的编号。



■费尔柴尔德-共和F-X设计案的风洞模型，有点《超时空要塞》的风格。


■北美洛克威尔的F-X设想图，F-16和苏-27的既视感略强。

三家的飞机外形各有特色，麦道的设计采用了 NASA 为 F-X 设计的气动方案，并根据空军的要求进行了一定的修改。费尔柴尔德 - 共和的设计将飞机的发动机舱与机身本体分开以降低阻力，两个部分之间则由升力体部分连接，一直延伸到尾部，能产生很可观的升力。北美洛克威尔则使用腹部进气的方式，整个飞机看上去像是双发放大版 F-16，而翼身融合技术的采用，又使得飞机看上去与苏 -27 有些神似——当然，无论是 F-16 还是苏 -27，它们都要比这几个 F-X 方案晚出现。1969 年 12 月，美国空军宣布麦道方案获胜，并正式进入研发阶段，后续将分别生产 20 架全尺寸原型机，以及预生产型单座 F-15 和

双座 TF-15，总共 107 架。单座型 F-15 于 1972 年 7 月首飞，此时它的编号已经正式改为 F-15A；一年之后的 1973 年 7 月，双座型 F-15B 也成功首飞。

F-15 是一种双发双垂尾的重型制空战斗机，从外型及体量上来说，并没有完全依照“能量机动”理论进行设计。根据“战斗机黑手党”的设想，F-16 这样的单发中型战斗机才是最符合“能量机动”理论的飞机：重量轻、机动性好、速度快，非常适合空中格斗。不过重型机也有重型机的好处：首先，使用两台发动机显然更保险，就算有一台发动机坏掉，飞行员还能将飞机飞回来。其次，巨大的体量可以装载更多的燃油、武器及电子设备。对于单座的 F-15 而言，由于飞行员只有一人，虽然不会有配合默契度的问题，但也提高了对于机载电子设备的要求，很多设备必须要求高度自动化，这样才能减轻飞行员的负担；很显然，更复杂的电子设备需要更多的空间来进行安装，加上飞机还得装备更加先进的雷达系统，身板自然也小不了。此外，F-15 在 F-X 阶段就已经确立下任务体系，除了进行制空权争夺之外，还要执行截击任务，这意味飞机必须拥有可观的航程，因此也只有重型化才能实现这个目标。


▲首架F-15原型机，其机翼翼尖及水平尾翼的形状与后来的生产型仍有所区别。

由于设计方向正确，F-15 成为了当时美国空军“空中优势战斗机”概念的完美体现，因此备受宠爱，甚至在设计图阶段就早早下了订单。这是非常罕见的情况，既没有原型机，也没有任何竞争对手；为保证项目不会发生超支情况，美国空军特地引入了“里程碑”制度，只有在军方验收合格之后，项目承包商才能获得下一阶段的资金。不过，F-15 显然是非常成功的项目，直到今天这种飞机依然是美国空军的主力，不枉当年军方对其的青睐及器重。

F-15主要型号简介



■停放在马琪机场航空博物馆的F-15A。

F-15A/B 是 F-15 最早的两个型号，其中 A 型为单座制空战斗型，生产年份为 1972 年至 1979 年，总产量为 384 架；B 型为教练型，生产年份与 A 型相同，总共制造了 61 架。虽然 F-15A 早在 1974 年便交付美空军使用，但这种飞机最初的服役生涯并不顺利，主要问题出在飞机的动力源普拉特·惠特尼 F100-PW-100 发动机上。F100 发动机是一种带后燃室的涡轮风扇发动机，在当时是非常先进的。但发动机在研发时遇上了一些问题，同时美国空军对于发动机在使用时可能会出现的状况也预判不足，以至于 F100 在实际使用中故障频发，进而导致 F-15A 时常处于停飞状态，并因此获得了“机库皇后”的外号；普惠公司则花了九牛二虎之力，才把 F100 发动机的故障率控制在能够容忍的范围内。

F-15A 使用的雷达是 AN/APG-63 脉冲多普勒雷达，具备下视下射能力，能够从地面杂波中过滤出低空目标。这种雷达还首次搭载了可编程信号处理器，通过编程来增加新功能、兼容新武器，省去了进行硬件改动的步骤。F-15A 自身携带有一门 M61A1“火神”20 毫米加特林机炮，这门机炮被安装在右侧机翼的翼根处，弹鼓中备弹有 940 发。飞机的主要武器则是 AIM-7F“麻雀”半主动空对空导弹（发射时的北约无线电提示代号为“Fox One”）及 AIM-9L“响尾蛇”红外格斗弹（发射时的北约无线电提示代号为“Fox Two”），其后还分别升级成更加先进的 AIM-7M 及 AIM-9M。从上世纪 90 年代开始，F-15A 便从一线部队中退居二线，转而进入空中国民警卫队（Air National Guard，ANG）服役，其国土防空的任务也被 F-16 所替代。



■驻扎在麦克科尔德空军基地的F-15B，隶属于第123战斗机中队，图片摄于1988年。

F-15B 是 F-15A 的双座教练型，两者之间除了飞行员人数外几乎没有任何区别。F-15 在设计之初便将座舱设计成单、双座兼容的样式，单座型座舱的后部空间主要用来安装电子设备，只需拆除这些设备、稍微减小油箱容量、换用更大的座舱盖就能很方便地改成双座型。

F-15B 的后座教员席视野非常好，当然，F-15 的视野原本就相当好，整个座舱被安置在机身的最高处，并且十分靠前；飞行员的座位被设置得非常高，配合采用单片风挡的大型气泡式座舱盖，F-15 可算是当时世界上视野最好的战斗机。但 F-15B 与之前的双座战斗机不同，其后座并不承担武器操作员的任务，因此无法控制机载武器系统，单纯作为教练坐席。不过，F-15B 的整体性能与 F-15A 并无太大区别。美军曾于上世纪 80 年代对 F-15A/B 进行现代化升级，但由于整个计划成本高昂，因此只对部分飞机进行了更新换代，绝大部分则被封存。

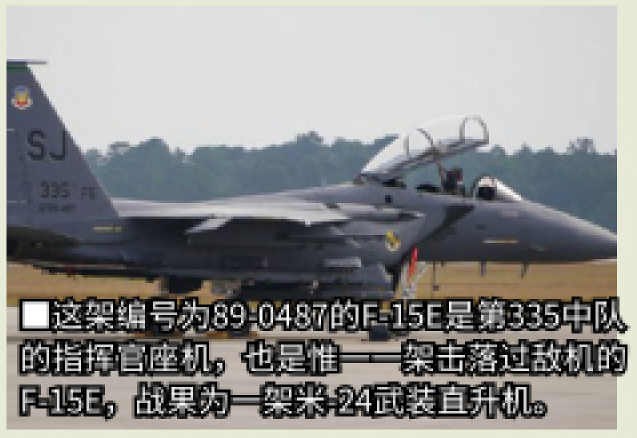
F-15C/D 是 F-15 的第二代单 / 双座型号，C 型是在 A 型基础上改进的单座制空型，生产年份为 1979 年至 1985 年，总产量为 483 架；D 型是 C 型的教练型，生产年份与 C 型相同，产量为 92 架。F-15C 型与 A 型在外观上几乎没有区别，通过外观来区分 C 型和 A 型十分困难，只能根据垂尾上的序列号来判断。此外，F-15C 可以安装燃料及传感器战术包（Fuel And Sensor Tactical，FAST），这种设备实际上是一种保形油箱，在不影响飞机整体气动外形的情况下增加飞机油量，并能部分提高飞机的挂载能力。虽然与外挂副油箱相比，保形油箱的油量增加得不算多，但飞行时阻力更小，可以飞得更快，而且并不影响飞机再另外加挂副油箱，因此反而更加划算。不过，F-15C 实际上很少安装 FAST 包。


▲这架编号为79-0054的F-15C很罕见地安装了FAST包，它隶属于第21战术战斗机联队，图片摄于1987年，该机据说已在2004年坠毁。

F-15C 相对于 A 型的改进主要体现在雷达和发动机上，F-15C 最初使用改进型 AN/APG-63，后来有一部分换装了改进型号 AN/APG-70，这种雷达除了提高了可靠性外，还能同时追踪 14 个目标，并同时对其中 6 个目标进行攻击。目前 F-15C 装备了更加先进的 AN/APG-63(V)2 及 (V)3 型有源相控阵雷达，拥有更强的目标追踪能力，提高飞行员对战场态势的感知，而且能够更加充分地利用武器的性能。发动机方面，F-15C 安装的是 F100-PW-220 发动机，这是 F-15A 所用 F100-PW-100



■第493战斗机中队的F-15D，这支中队驻扎在著名的英国皇家空军拉肯西斯基地。



■这架编号为89-0487的F-15E是第335中队的指挥官座机，也是唯一一架击落过敌机的F-15E，战果为一架米-24武装直升机。



■F-15J型与DJ型伴飞，这两架飞机同属于千岁基地的空自第2航空团第203航空队。

发动机的改进版，虽然推力方面略微有所下降，但可靠性提高了不少。F-15C 的武器配置与 A 型差别不大，可以发射 AIM-7 和 AIM-9 导弹，在进入 90 年代后，AIM-7 被更先进的主动雷达制导导弹 AIM-120（发射时的北约无线电提示代号为“Fox Three”）取代；此外，F-15C 也能挂载航空炸弹及多种激光制导炸弹，但在使用激光制导炸弹时需要地面人员进行照射，其自身没有引导能力。

F-15D 的定位与 F-15B 相同，纯粹是 F-15C 的双座教练型，保留了 C 型的飞行性能，除了美军自用外，还出口到沙特、以色列及日本等国。

F-15E 是一种比较特别的改进型号，它是美国空军双重任务战斗机（Dual-Role Fighter，DRF）计划的产物。1981 年，美国空军提出了一项新型作战飞机的研究计划，打算研制一种不需要护航及其他飞机的支援，具备独立进行深度打击的战术飞机，以取代陈旧的 F-111 战斗轰炸机，这项计划起初被称为增强型战术战斗机（Enhanced Tactical Fighter，ETF）计划，由罗纳德·耶茨准将发起，通用动力的 F-16XL 与麦道的 F-15E 参与了竞标。美国空军甚至还曾考虑过英德意三国联合研制的“狂风”攻击机，但由于这种飞机的性能不达标，因此早早出局。计划组在 1981 年到 1983 年间对参与竞标的两种飞机进行了多轮评估，最终认定 F-15E 获胜。当初号称“没有一磅重量用于对地攻击”的 F-15，终于还是发展出了对地攻击的型号。

F-15E 在外形上与 F-15D 别无二致，但内部构造则经过了改进和加强，这也是由于 F-15E 的最大起飞重量高达 36.7 吨的缘故。由于额外安装了不少电子设备，导致飞机的内部油箱容量缩减，因此由 F-15C 的 FAST 包发展而来的保形油箱成为了 F-15E 的标配。整架飞机的核心是其搭载的 AN/APG-70 雷达，这种雷达可以很迅速地切换成合成孔径模式，对任务路径的地形进行扫描，并绘制成高分辨地图；距离目标地点越近，绘制出的地图也越清晰，甚至可以从地图上分辨出各种车辆。此外，F-15E 在执行任务时还会挂载马丁·玛丽埃塔公司生产的“蓝盾”（Low Altitude Navigation and Targeting Infrared for Night，LANTIRN，低空导航及红外夜视照准）吊舱系统，该系统分为 AN/AAQ-13 导航吊舱和 AN/AAQ-14 照准吊舱两部分。导航吊舱装有红外传感器，可将飞机前方地形以高清红外影像的方式投射在座舱中的 HUD 上，飞行员可以很方便地进行夜间的低空高速飞行；导航吊舱中还有地形跟踪雷达，一旦天气恶劣，飞机可进行自动地形跟踪飞行。瞄准吊舱则安装有高分辨率红外追踪传感器及激光照准装置，强化了飞机的精确打击能力。因此，F-15E 可以携带并发射的对空及对地武器多达 30 余种。

除了美军自用外，F-15 还有一些出口到其他国家的型号，这里也简单介绍一下。首先是我们的邻居日本，从 1977 年起，F-15J 和 F-15DJ 便开始在日本航空自卫队中服役，编号中的 J 即代表 Japan（日本）。这两种飞机实际上就是 F-15A/B 型，并且在制造时就升级到当时 F-15C/D 型的标准，只不过 F-15J/DJ 型相比美军自用型号少了一些比较重要的功能：例如安装在左垂尾顶部的 AN/ALQ-128 电子战舱，以及众所周知的主动雷达制导导弹发射能力。尽管如此，F-15J/DJ 在相当长的一段时期内仍是整个亚洲最先进、作战能力最强的战斗机。当然，目前这些飞机机龄普遍偏大，尽管也进行过升级，但面对亚洲其他国家，尤其是我国空军的新型飞机时明显已处于下风。

F-15 另一个海外大客户是沙特，早在 1981 年，沙特空军就开始装备 F-15C/D 型战斗机。1991 年海湾战争结束后，沙特政府认为需要购买更多的战机来提升其空军的作战能力；由于 F-15E 在海湾战争中表现优异，因此沙特向美国提出了 F-15E 的购买意向。但在当时，即便对于美国而言，F-15E 也是一种先进的新型飞机，麦道公司经过四处游说，才在 1992 年底获得了出口 F-15E 的批准，只不过出口型 F-15E 需要进行一定的降级。最终出口到沙特的 F-15E 降级版被赋予 F-15S 的编号，S 即代表 Saudi Arabia（沙特阿拉伯）。

F-15S 几乎在所有方面的性能都进行了“缩水”，堪称 F-15E 所有出口型号中最差的一种。不过，不差钱的沙特人在 2011 年又向美国采购了 80 余架更先进的 F-15SA（Saudi Advanced，沙特先进型）战斗机，并将对现有的全部 F-15S 战机进行升级，合同履行完毕后，这两种战机都将成为 F-15 系列中最先进的型号。

说到 F-15 的海外用户，就不能不提到以色列，1982 年黎巴嫩战争中著名的贝卡谷地空战中，正是以色列空军用 87 ∶ 0 的神话般战绩，让 F-15 和 F-16 两种战机名声大噪。F-15 战斗机进入以军服役，可以追溯到 1977 年；而以军拥有的 F-15 型号则包括全部 A/B/C/D 四型，以及 F-15E 的另一种出口型——F-15I，I 代表 Israel（以色列）。F-15I 从性能上来说与美军自用的 F-15E 相差不大，但机上不少设备根据以色列的需要进行了定制，更换为以色列自己生产的部件。

最后要看到的两种海外型 F-15 同样是在 E 型基础上改装的，分别是销往韩国的 F-15K（K 代表 Korea）和销往新加坡的 F-15SG（S 代表 Singapore）。这两种 F-15E 改进款的性能及配置均优于美国自用的型号，是目前在服役的 F-15 系列战机中最先进的两种。



■从机徽上判断，这架F-15S应该隶属于阿卜杜拉·阿齐兹国王空军基地的沙特皇家空军第3联队第92中队。



■与以军其他飞机一样，F-15I也涂着漂亮的沙漠迷彩。所有的F-15I均隶属于著名的第69“重锤”中队。



■驻扎在大邱空军基地的韩国空军第11联队装备着全部59架F-15K。



■这架F-15SG隶属于新加坡空军第149“猎鹰”中队，其驻地是巴耶利峇空军基地。

F-15的缺点

F-15作为一种著名的战斗机，要说一点缺陷没有也不可能，但它毕竟是上世纪70年代的产物，设计上具有一些历史的局限性也是很正常的。比如说，当年对于高速截击的刻意追求，导致飞机在某些部分的设计过于复杂，影响了飞行性能。同时，F-15的外形还是典型的第三代战斗机外形，并未采用隐身技术，因此也稍显过时。但总体而言，F-15是一种设计成功的飞行器。

F-15与游戏

F-15通常出现在各种飞行模拟类及空战射击类游戏中，动作射击及策略类游戏中也偶有露面，但有登场的游戏大约不会很多，可能在20个左右。

皇牌空战 零 贝尔肯战役

Ace Combat Zero: The Belkan War

既然是战斗机，那么我们首先要看到的就是一部空战射击题材的游戏——《皇牌空战 零 贝尔肯战役》，这部PS2时代晚期的精品佳作无论在剧情、系统、画面还是音乐方面都达到了“《皇牌空战》系列”的巅峰。游戏采用了独特的叙事方式，通过曾经的敌人们的描述，让玩家们了解主角Cipher的过往战绩；而Cipher本人始终未在游戏中露面，也没有任何一句台词，玩家们需要在脑海里通过想象来勾勒出他的形象，因此在不同玩家眼里，Cipher的形象也不尽相同。

除了主角Cipher外，游戏还成功塑造了一名重要的配角，这就是Cipher的搭档、王牌飞行员拉里·福尔克——当然，他更为人熟知的名字是“片翼妖精”。根据游戏的故事背景设定，在游戏剧情开始前的一次战斗中，拉里驾驶的F-15C战机右边机翼被敌人击毁，他凭借过硬的技术将只剩半边机翼的飞机飞回了基地。之后，他便将自己座机的右侧机翼涂成红色，以纪念这次惊险的飞行。实际上，在现实中也有这么一位飞行员，勇敢地将只剩半边机翼的飞机飞回了基地，这就是著名的1983内盖夫撞机事件。



■这架F-15SG隶属于新加坡空军第149“猎鹰”中队，其驻地是巴耶利峇空军基地。



■内盖夫事件中的主角，编号为“Markia Shchakim”的F-15D，隶属于以色列空军第106中队。

1983年5月1日，以色列国防军空军在内盖夫的沙漠地区上空进行日常的空战模拟训练，参训双方是2架F-15D战斗机和4架A-4攻击机。其中一架来自第106中队的F-15D（编号957）与一架来自第116中队的A-4在空中相撞，A-4的飞行员当即跳伞，而F-15D前座的飞行学员吉夫·内迪维此时还没明白过来怎么回事，只觉得飞机震动得很厉害。在得到无线电通许提示之后，吉夫才直到自己的飞机与A-4发生了碰撞，此时，飞机后座上的教员耶霍亚·盖尔提醒他赶紧跳伞，但吉夫认为自己可以控制住飞机，因此他打开发动机加力，并以高于标准着陆速度两倍的、接近500公里的时速成功迫降在拉蒙空军基地；直到落地后，吉夫才惊讶地发现自己飞机的整个右侧机翼已经被完全撞毁，飞机仅凭左翼完成了迫降。吉夫后来在接受采访时也承认，如果早知道飞机的整个机翼被毁，他会直接选择弹射逃生。

回到《皇牌空战 零 贝尔肯战役》，F-15C是游戏中的主角座机，除了能够发射空对空导弹外，还能投掷航空炸弹，这些与现实中的情况也是吻合的。只是游戏中直到完成第9个剧情关后才能将这一主角机解锁，而此时玩家已经用上了性能和武装更加优秀的苏-37，F-15C此时出现就显得有些鸡肋了；况且游戏后期还有更好的F-15S/MTD可以解锁，导致F-15C这一主角机地位反而有些尴尬了。

F-15在皇牌空战 零 贝尔肯战役中的总体评价

还原程度	★★★★★
威力表现	★★★☆☆
入手速度	★★★☆☆
综合得分	★★★★☆

COD 现代战争2

Call of Duty: Modern Warfare 2



F-15C 在游戏界最令人哭笑不得的一次出场，大概就得算《COD 现代战争 2》了。F-15C 在这部作品中令人印象最深刻的表演，要数游戏剧情模式的第 10 关“古拉格”，玩家需要在这一关前往营救被关押在古拉格监狱的普莱斯上尉。F-15C 在这次行动中负责 SEAD 任务（Suppression of Enemy Air Defenses，压制敌方防空火力），这就有些尴尬了，因为 F-15C 还是以制空任务为主的飞机，只能进行简单的、投掷炸弹的对地任务；摧毁敌军防空导弹的任务必须依靠反辐射导弹，但 F-15C 并没有发射这类导弹的能力，F-16 才是这项任务的首选。更让人大跌眼镜的是，游戏中 F-15C 用来进行对地攻击的，竟然是挂在机腹挂点上的 AIM-7 空对空导弹！而且发射时的无线电提示呼号使用的还是本该用于 AIM-120 的“Fox Three”，实在令人无力吐槽。按照北约规定，发射反辐射导弹时的无线电提示呼号应为“Magnum”，把空空导弹的呼号用在空地导弹上，也算是一种创新吧……

《现代战争 2》中的 F-15C 建模看上去倒是十分准确，各项细节还原得比较到位。虽然无论是剧情模式还是多人模式都无法直接使用，但作为多人模式连杀奖励的一部分，在完成 6 次连续击杀后，三架 F-15C 会以“精确空袭”的连杀奖励模式出现，将集束炸弹投掷到玩家制定的地图方位，杀伤力非常可观——前提是目标地点有敌人活动，否则也是白搭。

F-15在 COD 现代战争2 中的总体评价

还原程度	★★★★★
威力表现	★★★★★
入手速度	☆☆☆☆☆
综合得分	★★★☆☆

鹰击长空

Tom Clancy's H.A.W.X



最后我们再来看一个空战射击游戏，来自育碧公司的《鹰击长空》。《鹰击长空》是由育碧布加勒斯特、育碧基辅及 Gameloft 三家制作、于 2009 年推出的一部空战题材射击游戏，从游戏类型上看，该作是“《皇牌空战》系列”的直接竞争者。游戏中收纳了多达 50 余种作战飞机，机库阵容堪称华丽。游戏首次引入了“特技飞行”视角，在这个视角下，玩家可以驾驶飞机完成各种复杂的机动动作，这些机动动作除了花哨好看外，在空战格斗中也能起到一定作用。不过《鹰击长空》最知名的并非其游戏剧情、系统，而是 PC 版那些花样繁多的玩家自制皮肤。

玩家可以通过自制或网络下载到各种民间 MOD，可以替换游戏中各种战机的涂装皮肤；动手能力足够强的，甚至可以直接替换游戏中的建模，如上图中的战斗妖精雪风，就是替换了游戏中的苏 -27 模组。尽管《鹰击长空》这个游戏本身比较一般，但通过 MOD 替换皮肤和建模反倒成为了一种新的乐趣。

游戏中的 F-15C 可以在完成了第 10 个任务结束后解锁，但与《皇牌空战 零 贝尔肯战役》类似，性能更加优异的 F-15 ACTIVE 早在第 4 个任务结束后便可解锁，使得这种飞机在《鹰击长空》中的地位也比较鸡肋。

F-15在 鹰击长空 中的总体评价

还原程度	★★★★★
威力表现	★★★☆☆
入手速度	★★★☆☆
综合得分	★★★★☆



总评

F-15 目前已在美军及其他使用国服役了 30 余年，算得上一种高龄的战斗机；由于 F-22 战机高昂的价格，F-15 将继续以较大规模继续保留现役，预计将服役至 2030 年左右。同时，新型号的 F-15 战机也在研制当中，除了为沙特准备的 F-15SA 外，还有卡塔尔订购的 F-15QA；美军在今年也对更加先进的单座战斗机 F-15X 表现出兴趣，前景一片光明。好了，本期“游戏兵工厂”到这里也告一段落，让我们下期再见。

文 三日月 美编 NINA

游戏迷因 GAME MEME

由 DrinkBox 出品，于 8 月 21 日发售的《墨西哥英雄大乱斗 2》将玩家重新带回到那个墨西哥摔角世界。本作在保留前作优点的同时加入了全新的游戏元素，游戏素质出色，对于喜欢横版动作游戏的玩家来说，可谓是今年不容错过的佳作之一。然而除了出色的游玩部分，本作还藏着数量众多的彩蛋，彩蛋内容既包括了玩家熟悉的知名游戏，也有欧美流行文化。现在就让我们跟随着这期“游戏迷因”来看看这游戏有哪些有趣的彩蛋吧。



买游戏送彩蛋

《墨西哥英雄大乱斗2》彩蛋一览

本作故事发生在前作结局后，主角 Juan 在拯救世界并且抱得美人归以后过上了幸福美满的生活。不光多了两个娃，甚至连啤酒肚都养了起来。然而在另一个平行世界中，那个世界的 Juan 并没有成功拯救世界，代替他的是另一个摔角手 Salvador。而这位曾经的救世主却被力量蒙蔽了双眼，他准备一举毁灭所有的“墨西哥宇宙”。为了拯救多元宇宙，Juan 不得不重出江湖。

Limbo

“墨西哥宇宙”这种瞎胡搞的设定让制作组可以在玩梗上完全地放飞自我，首当其冲的便是 2010 年游戏《Limbo》。在序章故事中，Juan 穿越了众多平行世界，首先来到的是一个名为“Pueblimbo”的世界。不光画风和《Limbo》相似，曾在《Limbo》中杀死无数玩家的大蜘蛛也在那个世界里登场，给玩家展示了它的“美腿”。

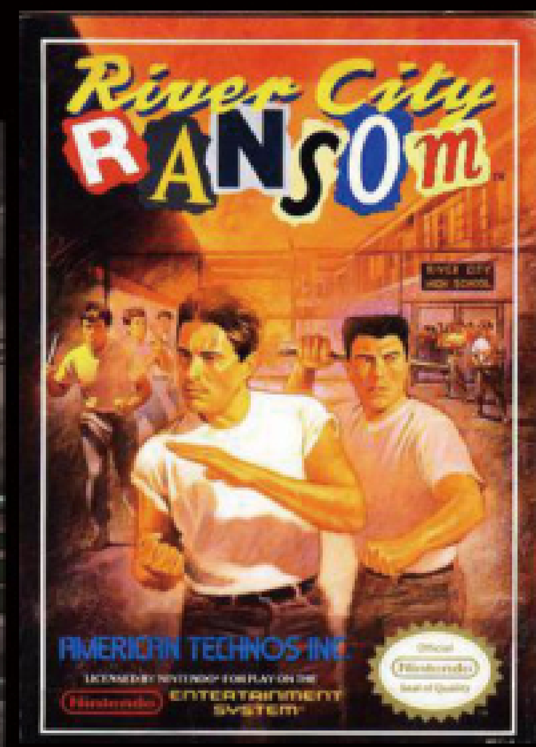

▲Limbo



▲《墨西哥英雄大乱斗2》中的“Pueblimbo”。

坏小子世界





▲美版《热血物语》封面。

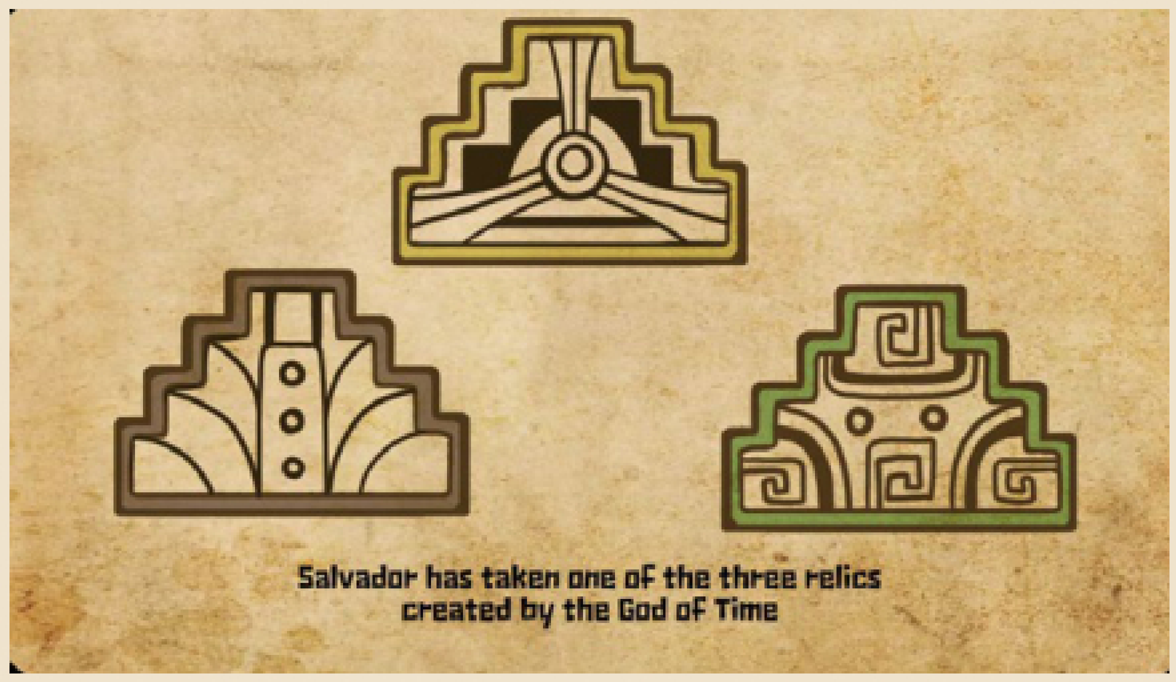
在离开了“Pueblimbo”，主角紧接着来到了一个现代城市的世界。这里玩家会看到两个招牌：Triple Dragon（三截龙）和 Rivera City Ransom。前者可能有不少玩家能看出是在恶搞双截龙（Double Dragon），但后面那个标题就显得有点陌生了。实际上，River City Ransom 是美版《热血物语》的标题。其中“River City”指代的是故事的发生地点，“Ransom”（赎金）指代的则是剧情本身：玩家扮演的主角为拯救被绑架的女友而和各方不良少年展开战斗。在这个世界的最后，还有一个 NPC“委托”Juan 去拯救被忍者捉走的“女主角”，对话形式则模仿了以前的老游戏的叙事模式，并且还被主角一行人吐槽这对话的字出现的速度太慢了。

顺便一提，和很多系列命名规则不同的是，“《热血》系列”的命名根据游戏类型的不同，其美版名字也有巨大的不同。例如《热血新纪录》，其美版名字就叫《Crash 'n' the Boys Street Challenge》。

塞尔达传说 众神的三角力量

随后 Juan 穿越来到了本作故事发生的“世界线”：Darkest Timeline，在这里主角得知了反派的最终目的：收集三块用来稳定时间线的三角碎片，然后用其来毁灭全部的墨西哥宇宙。无论从外观还是三角碎片的用途，本作关于碎片的设定都和《塞尔达传说 众神的三角力量》的三角力量非常类似。甚至连故事的发展上都和《众神的三角力量》都是一模一样：在《塞尔达传说 众神的三角力量》中，三个三角力量组成了游戏的世界，其中一块在一开始就被魔王夺走：而在《墨西哥英雄大乱斗 2》中，三块碎片组成了时间线，而大反派 Salvador 则在游戏一开始就夺走了其中一块碎片。

▶话说碎片形状也不是三角形，版权纠纷什么的是不可能的。



宇宙小子





▲从左到右分别是珍珠、石榴石和紫水晶。

在 Darkest Timeline 中，Juan 首先回到了自己的故乡，当然这是个平行世界版本的。在这里玩家能找到一个写着“Las Gemas”的牌子，“Gemas”一词的意思为宝石，而牌子上的三个角色则是美国动画《史蒂芬宇宙》（也被译作《宇宙小子》）的三个主要角色：石榴石、紫水晶和珍珠。动画已经播到了第五季，讲述了宝石人石榴石、紫水晶、珍珠和带有母亲“玫瑰水晶”血统的小男孩史蒂芬以及他们的小伙伴之间的日常中时不时带有冒险的故事。在欧美动画圈中有着不低的知名度，同时也是笔者非常推荐的一部美式动画。

希曼和骷髅王

在小镇里玩家还能找到一个摔角比赛的对阵名单：el Hombre 对阵 Esqueleto，其中 Hombre 是西班牙语的“人类”，对应的则是 Esqueleto 的“骷髅”。这两个摔角手源自上世纪 80 年代的动画《宇宙的巨人 希曼》里的主角希曼和大反派骷髅王。





黑豹

在希曼对阵骷髅王的牌子后面，还有一个牌子在介绍着另一个摔角手：Pantera。这个想必很多读者能够看出原型是谁了，那就是漫威的超级英雄之一：黑豹。





断裂

在 2016 年的时候，DrinkBox 曾在 PSV 上推出了一款名为《断裂》的游戏（后面还移植到了 3DS 和 WiiU，并在 2017 年发售），这同时也是一款将 PSV 触摸功能应用在了实际操作上的游戏。作为一个“买游戏送彩蛋”的游戏，自家的游戏怎么可能会被放过。玩家在游戏中会发现一个介绍摔角手“Sasha”的招牌。而“Sasha”正是《断裂》的主角，在原作游戏里，她在失去左手的情况下，借助恶魔的力量拯救家人。《断裂》的美术风格保持了 DrinkBox 的一贯风格，通过攻击敌方弱点来给敌人“解体”的设定也非常有趣。

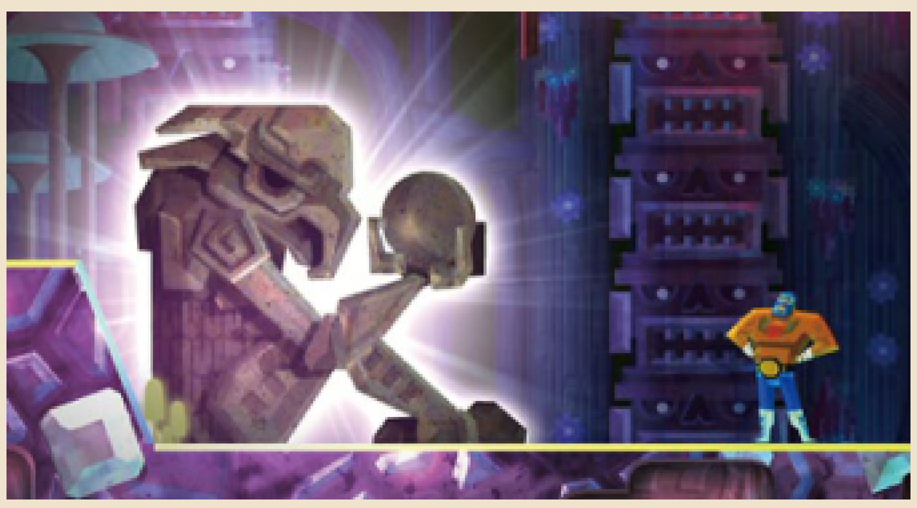




■《断裂》

《断裂》不光在流程中出现，还在奖杯里客串。奖杯列表中就有两个对应《断裂》的奖杯，分别是“Severed” 和“Severed 2”，“Severed”正是《断裂》的原名。两个奖杯的获得条件都是击败 Uay Pek（解锁时间分别是第一次和第二次）。在游戏中，这个 BOSS 在被击败后身躯会被破坏，最后只剩一个会说话的骷髅头，也算是非常符合《断裂》中敌人被玩家攻击后大多身首异处的设定。

似曾相识的雕像



再次成为超级摔角手后，主角很快来到了第一个能力雕像面前。按照系列传统，主角只要打烂这个雕像就能获得新能力。不过这些雕像看起来却有点眼熟……这些雕像和《银河战士》的“Chozo Statue”几乎一摸一样，而且功能也是一样，都能赋予主角新能力。当然，在《银河战士》中玩家并不需要摧毁雕像才能获得新能力。顺便一提，在游戏后期玩家能够来到一个放满了雕像的房间，摧毁这些雕像就能够获得诸如“快速眨眼”、“超强记忆”、“不会失眠”等听起来很实用但在游戏里毫无意义的能力。



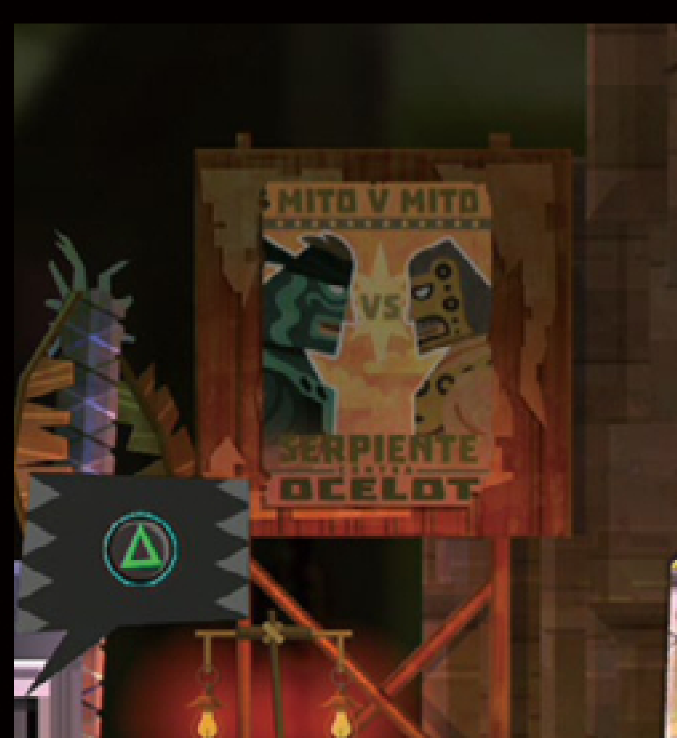
父子兵

在游戏后期，玩家会来到一个名为“Isla Bonita”的城镇。和游戏中的其他城镇类似，这个城镇放置有很多介绍摔角手的招牌，这些摔角手大多都是游戏界鼎鼎有名的角色，其中就有今年最热门的游戏之一《战神》。制作组自己也没怎么隐瞒自己玩梗的事实，招牌上的摔角手组合分别是一个白皮肤，身上刻着奇怪红色纹身的秃头胡子男和一个小男孩，他们分别名叫“Papa”（父亲）和“Chico”（小男孩）。试想一下这对父子真的能在本作中登场的话，大概也不需要主角 Juan 来拯救什么多元宇宙了。

▶如果我没猜错的话，主力输出手应该是下面那位。

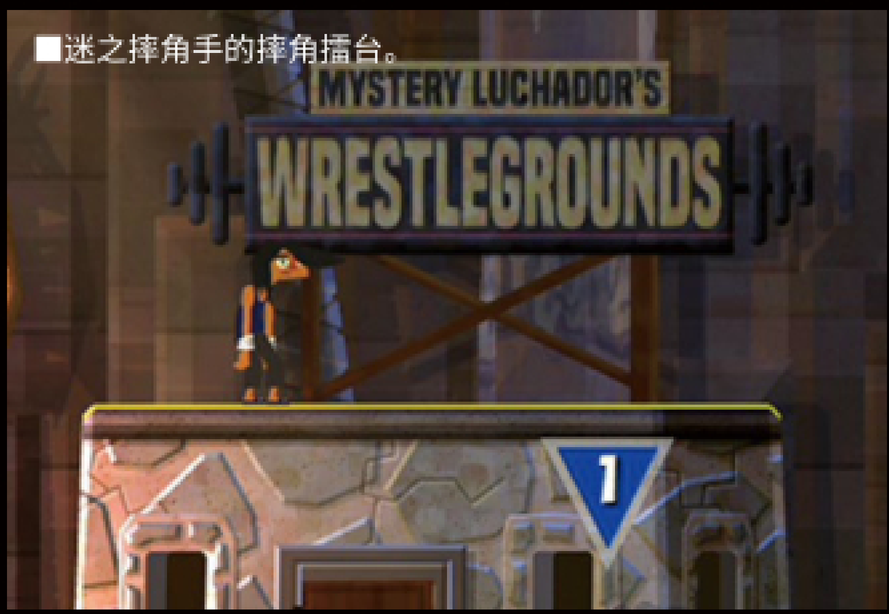


蛇猫之战



在父子兵招牌的旁边，玩家还能找到另一块招牌，上面写着两位分别名为“Serpiente”（蛇）和“Ocelot”（猫）的摔角手将要来一场巅峰对决。这两位是谁读者们想必都猜到了，他们分别是来自“《潜龙谍影》系列”的斯内克和左轮山猫。至于制作组们选了哪个“蛇”来作为玩梗对象，从“《潜龙谍影》系列”来看，戴着头带同时还和左轮山猫来了一场肉搏战的，也就只有《潜龙谍影IV 爱国者之枪》里的老蛇了。

大吉大利 今晚吃（两只）鸡



■迷之摔角手的摔角擂台。



■格斗之夜 大逃摔。

从去年大热至今，“吃鸡类游戏”的两大巨头《绝地求生》和《堡垒之夜》也在本作中登场。同样是在“Isla Bonita”，下层有一个名为“Mystery Luchador's Wrestlegrounds”（迷之摔角手的摔角擂台）的屋子，这个是在恶搞《绝地求生》的游戏标题“PlayerUnknown's Battlegrounds”（无名玩家的战场）。

当玩家使用能力切换到死后世界后，这个屋子上的招牌就会变成“Fightnite Lucha Royale”（格斗之夜 大逃摔），这个则是在恶搞《堡垒之夜》大逃杀模式的标题“Fortnite Battle Royale”（堡垒之夜 大逃杀）。

两场不容错过的巅峰对决

除了蛇猫之争以外，在游戏中玩家还能找到另外两块招牌分别对应两场巅峰对决。在“吃鸡屋子”的右方，玩家可以看到一个招牌，虽然上面一个字都没有，但玩家还是不难从它们使用的武器认出这两个角色：使用铲子的铲子骑士和使用骨钉的空洞骑士。而当玩家使用能力将世界切换回正常世界后，玩家能看到另外两位传奇摔角手：复仇女神（Nemesis）和金字塔头（Piramide Roja）。光看名字可能有些玩家还会一头雾水，但一看摔角手的外表就能认出，它们可以恐怖生存类游戏中玩家的梦魇：来自《生化危机 3》的追迹者（游戏中的代号就是 Nemesis）和来自《寂静岭 2》的三角头（官方名字直译过来为金字塔头）。



▲铲子骑士对阵空洞骑士！



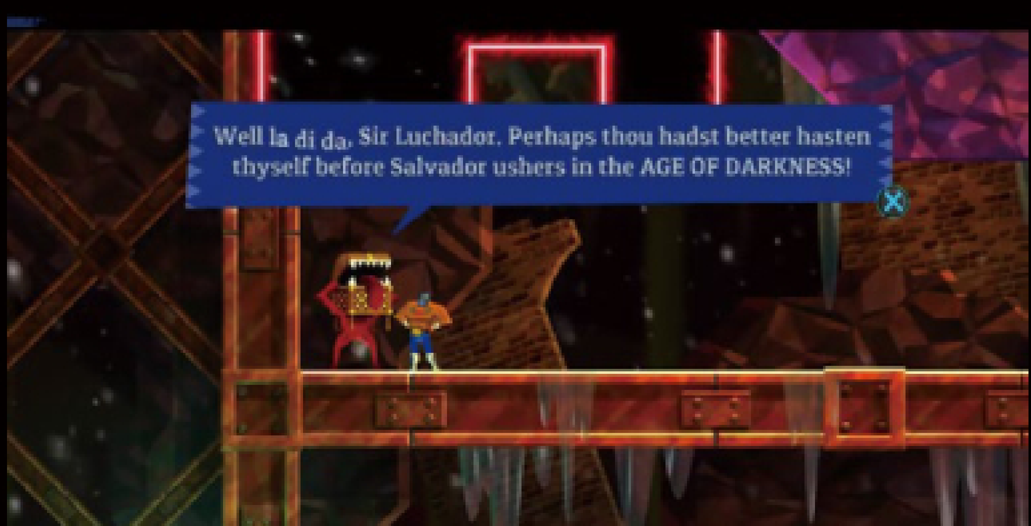
▲谁强一点我不知道，反正最后受害的肯定是玩家就对了。

摔角之魂

玩家在收集宝箱的途中，会发现某个宝箱实际上是一个宝箱怪。而玩过“《黑暗之魂》系列”的玩家肯定一眼就能看出这个四肢修长，顶着一个宝箱头的家伙是谁。是的，它就是来自于“《黑暗之魂》系列”的宝箱怪“Mimic”。

和它对话时，它首先会埋怨为什么所有的人见到它时都要先打一顿。这大概和两个游戏本身的设定有关：在《黑暗之魂》中，被宝箱怪坑过的新玩家在不知道如何区分宝箱怪时会在开宝箱前用攻击试探一下，而在本作就更简单粗暴了，玩家只能通过打烂宝箱来“开箱”。在埋怨过后，它询问主角是否有人敲响了“觉醒之铃”，然后又问主角是不是传说中的“不死鸡”，并提醒主角最好动作快点，要不然大反派 Salvador 就会触发“黑暗时代”。敲钟、不死鸡、黑暗时代……仔细想想我们主角离“不死人”也就差了一个传火。





▲不被宝箱怪坑一次，你都不好意思说自己传过火。

吃豆人

本作的其中一个收集，玩家需要在限定时间内，在一个类似于《吃豆人》的场景中把里面的全部豆给“吃完”。不过在本作中，既没有能让玩家变强的“大豆”，也没有追杀玩家的“鬼”。



索尼克

除了吃豆人，另外一个经典游戏角色也有在本作登场，那就是蓝色刺猬索尼克。招牌上除了角色形象以外，还有一句“Gotta go fist”（要来一拳）。这其实是在恶搞“Gotta go fast”（要快一点），原句出自 2003 年的索尼克动画台词。不过这句台词火起来的原因和动画却没什么关系，在 2008 年的时候，有一位“热心网友”画了一张索尼克的同人图，其画风相当魔性，并逐渐演化成了一个梗，而“Gotta go fast”就是图上索尼克说着的话。

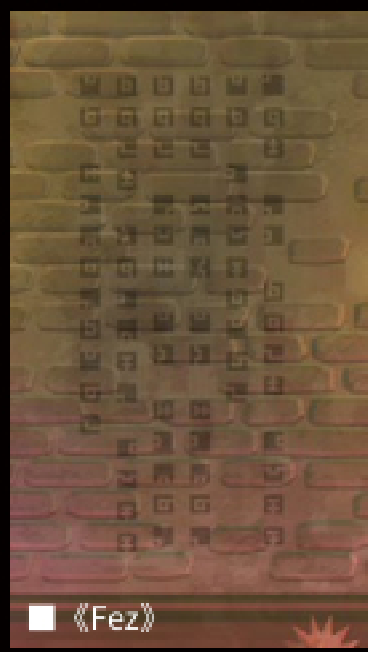
顺便一提，这个梗并不是第一次在游戏或者影视作品中出现。在上文提到的动画《宇宙小子》中，这个魔性的索尼克同样也有登场，和它一起登场的还有由于怕了任天堂律师团队被改得一塌糊涂的皮卡丘。





▲“Gotta go fast”的原梗出处。

独立游戏大集合



■《Fez》



■《A Mortician's Tale》



■《塞莱斯特山》

作为独立游戏中的一员，彩蛋也怎么能少了其他独立游戏同行。除了上文提到过的《空洞骑士》、《铲子骑士》以外，游戏中还出现了《Fez》、《传说之下》、《塞莱斯特山》和《青蛙分数》等等众多独立游戏。

在这里必须一提的是《青蛙分数》这款游戏，和上述其他名声在外的独立游戏相比，作为网页游戏的《青蛙分数》无疑显得有点突兀，它在玩法上也没什么过人之处：玩家控制青蛙消灭虫子，并利用分数来强化自己。但本作的续作《青蛙分数 2》却在一年多以前，将一个贯穿于多个独立游戏内的隐藏谜题“The Eye”藏在了另一个游戏当中。这个谜题引发了欧美游戏圈的注意，全民解谜活动直到最后谜题解开，所谓的“《青蛙分数 2》”被玩家找到后才告一段落。虽然事实证明这只是一个非常有创意而且趣味性十足的营销手段而已，但《青蛙分数》和其制作人吉姆·克劳福德却因为这个谜题被众多玩家所铭记。当然，这又是另外一个故事了。



■《爱的使者在危险时空》

来自WWE的最终BOSS

本作的最终 BOSS Salvador 和主角一样是一个摔角手，在开始最终决战前，他的其中一句台词是：“If you want to be the luchador，you have to beat the luchador！”（如果你想成为一名摔角手，你就需要打败一个摔角手！”这是改编自前 WWE 摔角手瑞克·福莱尔的经典台词，原句是：“To be the man, you gotta beat the man！”（要想成为真男人，你首先得击败一个男人！）。

BOSS 进入第二形态后，他会说一句：“I'm the best there is，Juan……Pasado，presente y futuro.”（Juan，无论是在过去、现在，还是未来，我都是最强的）。这句话同样是改编自一个 WWE 摔角手的名台词，这次恶搞的是布雷特·哈特，原句是：“I'm the best there is, the best there was, and the best there ever will be.”（无论是现在、过去还是未来，我都是最强的）。

玩梗虽然可耻但有效

除了上述这些梗外，游戏中实际上还玩了很多梗，例如画着“擎天柱对阵威震天”的海报、讽刺 F2P 游戏的世界、战斗系统突然变成回合制的特殊场景、来自《街头霸王 II》的“打汽车”奖励关卡等等。可能有些玩家会觉得，一款游戏里藏着这么多其他游戏或者影视作品的梗会不会显得有点喧客夺主，巧合的是，制作组自己也是这样想的。

本作中的其中一个奖杯“You Survived”要求玩家到达特殊场景“the Heart of Dankness”。这个场景实际上是制作组留下的“开发者房间”，在里面玩家会听到一些来自制作组以及玩家（大概吧）的“埋怨”，例如“做游戏最懒的做法就是往里面塞梗，本质就和盗图差不多”、“在游戏里塞梗没意思，制作组自己没幽默感就只能往游戏里塞梗从而让游戏变得幽默起来”、“《墨西哥英雄大乱斗》我玩不下去就是因为游戏里太多梗了”、“是这样的，游戏本身是很好玩，但我就是不喜欢玩梗”等等。

嘛，至少制作组自己也意识到了过度玩梗这一点，不也挺好的吗。



游朝 2018 忆日

农历 九月

从1970年代

10月

（下旬）

到1980年代

October

节气 霜降（10 月 23 日）

从 10 月 15 日至 10 月 31 日

主机游戏界的商业对抗在第一世代时就开始出现，此后从未平息，任天堂不是入局最早的，但绝对是待得最久的一个，对于接触 FC 较早的国内玩家来说甚至会有老任在索尼和微软入局之前曾经一统天下的错觉。但其实任天堂在主机游戏界一直不缺乏对手，本期的栏目当中，我们就来谈谈其中的两个。

年度大事

1988 年：在这一年，EA 推出了日后会在美国本土畅销 30 载的体育游戏系列的首款作品：《约翰·麦登橄榄球》。这款作品其实开发过程并不是那么光彩，制作组有盗窃 Bethesda 的橄榄球名作《Gridiron!》基础数据的嫌疑。但尽管开局不算特别好，EA 的确在这个系列身上花了不少心思，当本系列在买下了 NFL 联赛的授权后，这个系列改名为《麦登 NFL》，一直沿用至今。



▲最早的《约翰·麦登橄榄球》（图左）使用了这位著名橄榄球解说员作为封面人物，这个传统延续了许多年，直到《麦登 NFL 2001》才终于改成了用现役球星作为封面人物，并延续至今。

朝向

北美

1987 年 10 月，卢卡斯艺术推出了他们最具代表性的冒险题材游戏：《疯狂大宅》（Maniac Mansion）。这款作品身上有很多划时代的特点，例如它是第一款采用 SCUMM 引擎的作品，而这个引擎的全称其实就是“《疯狂大宅》剧本创作程序”（Script Creation Utility for Maniac Mansion）。同时《疯狂大宅》也把一套经典的点击互动界面引入到了美式文字冒险游戏中，启发了不少后来者。

神机

虽然如今作为游戏界里最老牌的第一方，任天堂的主要商业对手是索尼和微软，但是在早年的主机争霸中，这两个对手尚未入局，和老任正面对抗的家用机竞争对手，按我们今天的观点看来，都是一些令人意想不到的对象。例如售价高得惊天动地的 Neo-Geo，是现在早就不搞硬件的 SNK 推出的产品，而一度能够和 SFC 正面对抗的 PC Engine，则是如今早已早已合并进 Konami 的 Hudson 和老牌电子产品企业 NEC（即日本电气）联手推出的主机。

相比起来，“画风”最正常的 SFC 对手，应该就是由如今同样早就不做硬件产品的 SEGA 推出的 Mega Drive，也就是 MD。这台第四世代主机是在 1988 年的 10 月 29 日推出，它并不是 SEGA 第一台推出的家用机。此前 SEGA 就已经推出过 SG-1000 和 Master System 两款第三世代的主机，MD 可以被视为是这两者的后续机型，所以 SEGA 在家用机领域和任天堂之间的斗争，也算得上是源远流长。

不过和老任正面对抗从来不是一件容易的事情，MD 在日本的首发就非常不走运，在其上市前一周，早了不少时间推出的 SFC 上，任天堂的第一方大作《超级马力欧兄弟 3》（Super Mario Bros. 3）正式登场，超高的游戏素质和强大的话题性完全抢走了 MD 的风头，也间接为其日后的销售蒙上了一层阴影，所以哪怕这台主机受到了《Fami 通》等游戏媒体的好评，第一年还是只卖出了 40 万台，成绩算不得太好看。

为了提升销量，SEGA 也想过不少办法，除了推出优秀的游戏，甚至还给出了一些在今天看来很古怪的功能，例如在线银行系统和电话答录机周边，但收效甚微，MD 也和两台前辈机型一样，死活卖不过人气爆表的 FC。而在之后 SFC 横空出世，MD 虽然性能上也算是第四世代主机，而且发售时间更早，但也仍然不敌这台 FC 的后继机型，甚至连作为新入场对手的 PC Engine 都压了 MD 一头。

还好，MD 虽然在日本本土受到了严重压制，但在北美、巴西和欧洲市场，老任的统治力并没有那么夸张，MD 也找到了属于自己的受众。相比起一直都有很浓重“玩具感”的 FC 以及 SFC，欧美地区的年轻用户普遍觉得 MD 在造型和游戏选择上都要更时尚。更重要的是，在不久后的 1991 年，这台主机终于等来了一位在当年能够和马力欧这种老任的金字招牌并驾齐驱的经典游戏游戏角色：索尼克！

当年在香港地区被称为“超音鼠”的索尼克其实是一只刺猬，以其为主角推出的作品《索尼克》（Sonic the Hedgehog）本质上还是平台动作游戏，但有别于“《马力欧》系列”的经典配方，作为制作人的中裕司为其加入了高速移动的元素，游戏体验和传统平台动作游戏比起来显得大异其趣，加上作品成功后 SEGA 围绕索尼克展开的一系列企划，让这个角色变成了在当时不输于马力欧的代表性游戏角色。

这种墙外开花的状态，让 MD 在不久后与在欧美以及欧洲地区发售的 SNES（即 SFC 美版）之间产生了激烈的商业竞争，从而引发了至今仍然被欧美复古游戏玩家们津津乐道的“主机战争”（Console War），这场争端也催生了不少如今在游戏界已经被定义为规范的事物，最典型的自然就是游戏分级制度。经此一役，也终于奠定了当年 SEGA 作为任天堂在主机领域“宿敌”的定位，为日后 MD 的后继者土星（Sega Saturn）和 DC（Dreamcast）的诞生埋下了伏笔。

从这个角度看，MD 的存在意义，或许已经超越了其作为游戏机的商品属性，它已经成为了一个游戏史上的里程碑。



▲在欧美地区以 Genesis 这个名称推出的 MD 在外观上有了一定的改进，显得更加时尚。

营销

在上文谈及 SFC 的对手时，我们提到了 PC Engine，这台在 1987 年 10 月 30 日于日本上市的主机在日本市场有着非常独特的待遇，不但以新推出的主机的身分跨世代和 FC、SFC 以及 MD 这种强大的对手作战，还因为独特的游戏阵容而获得了超长的生命周期，直到 1999 年的 6 月 3 日才发售了这个平台上的最后一款游戏，此时距离主机上市已经有接近 13 年了。

但这台在日本卖得不错的主机，大家在国内却没什么机会接触到，一个原因就在于它有着极差的海外营销表现。无论是作为其游戏提供主力的 Hudson 还是作为其主要制造商的 NEC，在海外的资源都不如当时的对手充足，而在营销上寻找到的合作伙伴也不太靠谱，所以在销售上犯了一些很不应该的错误。

一个最典型的例子是美版的 PC Engine 名称改成了 TurboGrafx-16，其名字的数字会很容易让人觉得它是一台使用 16 位 CPU 的主机，但实际上它采用的仍然是 8 位 CPU，可是欧美地区的宣传中却致力于想要让消费者觉得它是一款 16 位主机，从而让其产生了宣传欺诈的嫌疑。

另外 TurboGrafx-16 也抛弃了 PC Engine 那独特的娇小体型，改成了黑色的长方形外壳，看起来倒是在向 MD 的造型靠拢，但又缺乏那种精妙的设计感，颇有点两头不讨好的感觉。加上 NEC 很快就开始削减 TurboGrafx-16 在营销上的投入，这台在日本地区还算是有一战之力的主机，最终在跨出国门的过程中，摔了个不大不小的跟斗。



▲比起体型娇小的 PC Engine，TurboGrafx-16 的外观显得笨重又沉闷。

TELLTALE浮沉录



序

著名游戏开发商 Telltale 日前突然宣布即日关闭，大量员工被辞退。受此影响，Telltale 许多正在开发的游戏前景坎坷，其中就包括大家最关心的《行尸走肉 最终季》。

事件一出，可以说是震惊游戏业界。因为只要我们稍微翻看一下 Telltale 的作品，会发现许多大名鼎鼎的 IP：《行尸走肉》、《权力的游戏》、《侏罗纪公园》、《蝙蝠侠》、《灭罪鉴证科》……

拥有诸多超级 IP 却落得如此下场，Telltale 这个拥有十四年历史究竟经历了怎样的兴衰浮沉，我们不妨稍微细味。

文 80后写稿佬 编 纱迦 美编 NINA

从取消到“泄密”

Telltale 的源头，还要追溯到 LucasArts。这家工作室在上世纪 90 年代以制作大 IP 的衍生游戏和一些原创的点击冒险游戏成名，也算是时代的宠儿。然而这样的时代并不会一直维持下去。进入 21 世纪初，大家的目光已经投向了更为广阔的游戏领域，依赖 IP 来制作相对简单的冒险游戏已经不能让玩家和开发者满意，许多游戏厂商都因此迎来了转型，其中就包括了 LucasArts。

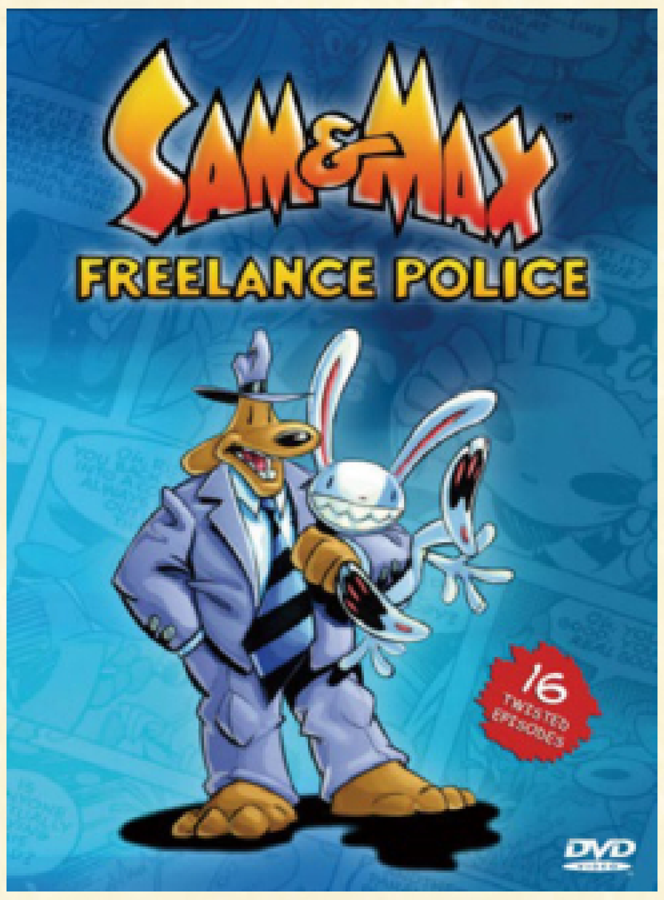
▶LucasArts如今已经转型为一家不到十人的授权公司。

LUCASARTS™

2004 年 3 月，卢卡斯影业发表声明：“基于目前的市场状况和潜在的经济因素，我们觉得现在不是在 PC 上发布图像冒险游戏的好时机。”在此之前，他们就已经开始对产品线进行调整并取消了一些 IP 的续作开发，而这一次，已经开发了两年的《妙探闯通关 自由警察》（Sam & Max: Freelance Police）成为了最新的牺牲品，这使得那些长期致力于此的员工不仅失去了一直努力的目标，还在次月因为新总裁的决定而失去了自己的工作。这其中就包括了凯文·布鲁纳（Kevin Bruner）、丹·康纳斯（Dan Connors）和特洛伊·莫兰德（Troy Molander）。他们不甘心就此被游戏行业扫地出门，于是决定自立门户。但是对于三个在游戏业界声名不显的开发者而言，谈何容易。

幸运的是，他们得到了天使投资人兼技术代理人艾瓦·罗斯肯（Ira P. Rothken）的帮助。艾瓦·罗斯肯不仅为他们提供了技术和原始资本，还为新工作室谈妥了《Bone》、《妙探闯通关》等游戏系列，以及 GameTap 和育碧等公司的授权。甚

至连他们的早期收入、商业运营乃至游戏模式，其背后都有着这位优秀投资者的身影。



▲《妙探闯通关》的主人公是一只名叫SAM的狗和一只名叫MAX的兔子。

七个月之后，也就是 2004 年 10 月，小工作室 Telltale Games 终于在加州圣拉斐尔面世。比起“Telltale”的原意“泄密”，显然是将之拆分成“Tell”（诉说）和“Tale”（传说）更加符合公司的初衷。担任新工作室 CEO 的康纳在第一次媒体见面会上阐明了成立工作室的初衷：“雪乐山、Infocom 和 LucasArts 等企业为高质量的冒险游戏提供了很好基础，我们的目标是在此的基础上，通过那些电影、动漫、文学和电视作品的授权，为市场带来新的兴奋点。”

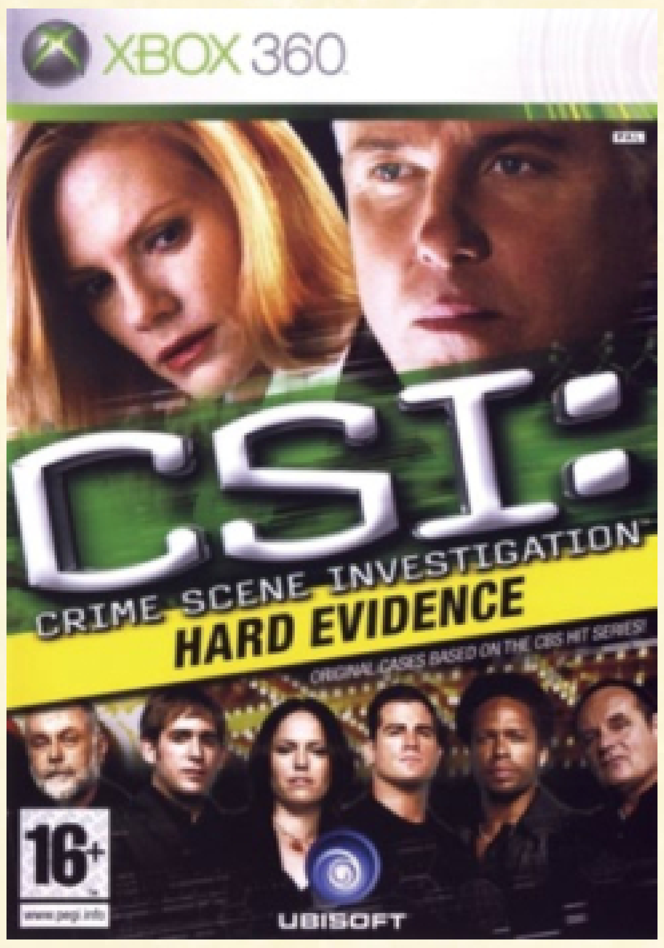
如今看来，这个定位和经营策略是相当成功的，正是这样的优质的战略将 Telltale 从小型工作室一步步升级为成业界皆知的开发商。

Telltale 最初的目标是继续他们在 LucasArts 未竟的事业，完成《妙探闯通关 自由警察》，这是因为游戏系列有着不错的死忠基础，这让 Telltale 无需花巨大的开发成本去寻求一个更大型游戏的授权。然而好事多磨，LucasArts 宁愿将这部形同鸡肋的作品彻底烂在自己手里，也不愿意以交易或授权等任何形式予以旧部。Telltale 只好一边开发新作赚取足够的运营费用，一边等待代理人们去进行磋商，这使得游戏成为后来许多评选“半途而废的游戏”榜单时的常客。

有着成熟的技术，他们很快就打造出自己的开发引擎——Telltale tool，也使得他们在开张后仅仅四个月的时间，就推出了第一款游戏《Telltale Texas Hold'em》，而在此之后，他们取得了漫画家杰夫·斯密斯的授权，将其得意之作《Bone》按章节地搬到游戏平台。《Bone》上市的日子，恰逢同时期也有一部小说改编的美剧《Bones（识骨寻踪）》开播，可以说是相得益彰。

但是，在 2006 年游戏的第二章《The Great Cow Race》发售之后，Telltale 就将原计划之中的后三章开发彻底搁置。原因无他，他们得到了一直心心念念的“《妙探闯通关》系列”IP，当他们越发专注于山姆与麦克斯的新冒险时，只是为他们积累章节式发售经验的《Bone》自然要靠边站，《Bone》甚至成为了 Telltale 在官网上第一款未被列出的游戏。这种“商人重利轻别离”的做法无可厚非，但这种“用完即弃”的态度着实让人胆寒，后来 Telltale 的结局也多少有点因果轮回的味道。不过在此时，Telltale 的前进步伐还相当有力。

在开发“《Bone》系列”游戏的同时，他们还从育碧那里得到了授权，为当时大热的美剧《灭罪鉴证科》（CSI）开发游戏。受到了美剧按“事件章节”（episodes）和“季度”（season）连载的模式启发，Telltale 决定使用一种少有的方式来进行新作的开发。他们将作品原本包含的章节进行拆分，并尝试以一定周期进行发售。这是 Telltale 第一次以这种模式开发游戏，这个模式在之后将成为 Telltale 主要开发方式。Telltale 还因此打开了电视剧 IP 改编游戏的大门，这让他们受益匪浅。



▲“《灭罪鉴证科》系列”在X360上有三作，在PS3上有一作，是公认的成就/奖杯神作。图为X360上的第一作封面。

2005 年中期，罗斯肯终于等到“《妙探闯通关》系列”的授权到期，并从动画原作者萨姆·珀赛尔手中谈到了游戏授权，尽管让 Telltale 制作《妙探闯通关 自由警察》依旧是个奢想，但至少他们有机会再度开发这个让他们倾注无数心血的 IP。

Telltale 决定在之前的发行基础上进一步完善，真正实现自己的章节连载计划。新作被命名为《妙探闯通关 第一季》，Telltale 直接将其拆分成六个章节，并且通过 GameTap 平台以每个月一章的形式连续发售。“《妙探闯通关》系列”有着良好的受众基础，这样 Telltale 就可以使用最少的成本进行开发，而不是花费超过两千万美元买下年度最具号召力的电影 IP，并且让每一个玩家都购买游戏才能回本。

为了增加辨识度，作品最终被命名为《妙探闯通关 拯救世界》，并且如 Telltale 所料，再现系列精髓的游戏通过人气的加成，获得了不错的口碑和销量。Telltale 也因此得到了来自“超级天使投资人”马修·勒默尔和美国天使投资集团的的两轮融资。

有了“Episodic”，那么“Season”的出现也就顺理成章。在《妙探闯通关 拯救世界》的最后一章发布的七个月之后，他们就发布了游戏的第二季作品《妙探闯通关 超越时空》，而第三季《妙探闯通关 恶魔的玩具屋》则是在 2010 年 4 月开始发售。

用《妙探闯通关》来吸引更多优质 IP 的战略十分成功，随着系列的成功，使得 Telltale 有了底气去独力追求一些有趣 IP，例如 Flash 卡通《Strong Bad's Cool Game》以及《超级无敌掌门狗》，这两部作品先后在 2008 到 2009 年间以 5 章和 4 章的方式发售，进一步奠定了 Telltale“最会说故事的游戏开发商”的地位。

除了那些不断加入的新合作伙伴，Telltale 还等来了一个意外而久违的名字——LucasArts。

当初那位力主将员工们扫地出门的总裁已然不在，新上任的总裁达雷尔·罗德里格斯（Darrell Rodriguez）相信这些前员工可以将 LucasArts 的传统发扬光大。于是他将旗下的成功 IP“《猴岛小英雄》系列”交予 Telltale 进行活化。对于老东家抛过来的橄榄枝，Telltale 并没有选择好马不吃回头草，而是捐弃前嫌，开发了《猴岛小英雄》。

《猴岛小英雄》在《超级无敌掌门狗大冒险》之后无缝连接地发售，游戏横跨 PC、家用机和手机等多个平台，主要发售周期直到 2010 年才结束，并且获得了超乎 Telltale 想象的商业成功。这使得 2010 年堪称是 Telltale 的一个里程碑，他们的年利润超过了一千万美元，较去年上涨了超过 90%，随着“《灭罪鉴证科》系列”和“《妙探闯通关》系列”在 2010 年迎来了最后一季的更新，Telltale 也迎来了一个更高的台阶。


▲《猴岛小英雄》是美式AVG游戏中的经典。

行尸走肉的福与祸

经过了几个良好 IP 的运营，让 Telltale 在业界积累了颇高的影响力，这也吸引了更大规模的厂商。2010 年 6 月，Telltale 宣布与环球缔结协议，为两个超大型 IP——《回到未来》和《侏罗纪公园》开发游戏，而随后“法律与秩序”的游戏开发权也被他们收入囊中。

此后，Telltale 凭借着一系列叙事游戏的成功，打动了《行尸走肉》的创作者罗伯特·柯克曼（Robert Kirkman），取得了该 IP 的游戏开发权。继环球之后，另一家娱乐业巨头华纳兄弟也不甘人后地成为 Telltale 的合作伙伴。

《行尸走肉》游戏从电视版主线宕开一笔，塑造了李、肯尼和克莱门汀等成功角色，紧紧抓住了动漫和影视作品中那种丧尸围城的绝望感觉，并通过 QTE 来实现更多的人性化选项，让玩家参与并沉浸在故事中，从而大受欢迎。

《行尸走肉 第一季》在2012年获得了多个媒体的评选中获得“年度最佳游戏”大奖，其他各式各样的游戏奖项更是不计其数。自从作品的第一章在2012年4月24日面世之后，迅速登顶各大主机的销量榜单，随着iOS版本的面世，销量再度攀升，直到2014年，《行尸走肉 第一季》已经卖出了超过2800万份独立章节，Telltale不仅获得了超过4000万美元的收入，更是让公司的名字成为了口碑和销量的保证。

随后的六年时间里，Telltale相继发售了《行尸走肉 第二季》、《行尸走肉 米琼恩》和《行尸走肉 新前线》等续作，直到最后，他们迎来了《行尸走肉 最终章》。

但布鲁纳并没有想到，一个如不治之症一般的企业文化正在开始形成，并且迅速扩散到开发的每一个环节。



▲《行尸走肉》中有很多选项，玩家作出选择后还能看到其他玩家的答案。

所谓“上帝欲使人灭亡，必先使其疯狂”，有了环球和华纳兄弟两大巨头的背书以及《行尸走肉》的大获成功，更多坐拥超人气IP的企业自然乐意联手Telltale，让品牌价值进一步拓展。于是《凡尘之狼》、《蝙蝠侠》、《银河护卫队》和《我的世界》等IP纷至沓来，将Telltale的雄心和野心彻底点燃，自2014年开始，Telltale进入了高速运转阶段。

如果只看每年出产作品的数量，Telltale并不算得上多产户，但是考虑到他们的章回体更新模式以及同时开发的人气IP的要求，用“高产”来形容Telltale绝不为过。为了满足大量的开发需求，Telltale在规模上急剧扩张，巅峰时期整个团队的人数超过400人，但是要应付数量如此庞大的IP，还是让公司的阵容显得相当单薄，庞大的工作量也越发让Telltale走向危险的深渊。光靠一两个高销量游戏的收入并不足以养活这样庞大的团队，以至于大部分的时间里Telltale都是依靠融资来维持运营。

开发商走向衰亡的方式各种各样，但万变不离其宗的是作品的利润不佳，《福布斯》杂志撰稿人乔·帕洛克在推特上引用匿名人士的信息称尽管拥有诸多超人气IP，但Telltale其实并没有我们想象中拥有强大的吸金能力，近年来也就只有《行尸走肉 第一季》、《我的世界 故事模式》等少数游戏可以为其带来可观的收入，而即便是“无主之地”、“蝙蝠侠”、“权力的游戏”等IP都无法为Telltale带来可观的利润。哪怕是《人中之狼》获得了和《行尸走肉》类似的赞誉，也无法将口碑转化成销量。

作为走在时代前沿的产业之一，游戏行业也在不断进步，不断有新的游戏交互方式出现。在这个快速消费的时代，传统的QTE选项开始逐渐被玩家所厌倦。当时的Telltale却拒绝使用Unity、虚幻等功能齐全且容易上手的引擎，反而是死守着“Telltale tool”这个已有十多年历史的自家引擎。

早在数年前就有业内人士批评“Telltale过于依赖他们的‘古老技术’”、“他们一直以来都是故步自封”……而据业内人士爆料，尽管他们拥有“Telltale tool”这个自家专利的引擎技术，并且创造了《行尸走肉》这样出色的作品，但事实上这个引擎之中并没有任何的物理系统，假如他们要设计一个球滚过地板或是书本掉落地面，设计师必须一手一脚地去打造，而不是交由电脑去模拟，这样的开发方法听上去就已经相当落后。

比落后的技术更糟糕的是“crunch time”的公司文化，这堪称是Telltale走向崩坏的原罪。在游戏开发中，比字面意义上的“关键时刻”更加贴切的解释是“赶工”。从版权方到布鲁纳再到各级管理者们自上而下地表达出对游戏开发的莫名偏执。哪怕到最后一分钟，高层都会在没有计划的情况下，因为各种愿景而要求团队重新编写剧本、重新设计、重新制作和重新评估，一个游戏下来，被重新修改的部分在80%左右，这样一来加班自然是无可避免。而当一个公司将加班变成了常态，那么许多所谓的补偿制度都只能是一纸空文。

在Telltale内部流传着这样的一种说法：“这不是在于你需要多少时间去制作一款好游戏，而是怎样在你所拥有的时间里制造一款好游戏。”

非扁平化的管理更大的弊端在于游戏容易自相矛盾，尤其是以章节连载方式运营的游戏下，尽管在每一个新作品里，开发者们都试图尝试更多新的东西，让引擎能够稳定地表现出更加丰富的游戏内容，但是紧促的开发日程与之相结合就会催生了大量新的BUG。而Telltale的矛盾核心远不止于此。

落后的技术、低下的工作效率、



▲Telltale的“《蝙蝠侠》系列”都自带中文，然而翻译水平接近于机翻。

极高的开发成本、一成不变的玩法、糟糕的管理方法、无法变现的游戏，这些危机每一项单独出现都足以摧毁一个开发商，而在 Telltale 身上竟然全都出现，那他们的下场注定不会好过。



▲《我的世界 故事模式》的出现令人震惊，不过游戏很受好评。

崩溃

Telltale 刚刚在 8 月 14 日发布了《行尸走肉》最终季的第一集，按照他们的“套路”，9 月 25 日将是第二集发售日，但是还没等到那天，这家有着 14 年历史的开发商就重蹈了他们当年的 LucasArts 覆辙，甚至比他们老东家的下场更加悲惨。

尽管他们尚未完全关闭，但是已经解雇了 225 个正式员工，并且没有做出任何的赔偿，只留下 25 位核心成员来为 Netflix 的《怪奇物语》以及一些重要作品的收尾工作。

这已经不是 Telltale 第一次大幅裁员，在 2017 年 9 月，他们已经裁减近百名员工，而在此之前，他们的 CEO 布鲁纳便首当其冲地被“下课”，前 Zynga 高级副总裁兼总经理皮特·霍利（Pete Hawley）被看作是 Telltale 的救星，尽管依旧无法扭转裁员的命运。霍利也并非毫无建树，在接任 CEO 之后，他就“努力地消除布鲁纳在位时期的消极影响”。就在 2018 年 6 月，Telltale 和网飞缔结更紧密合作协议，为后者的流媒体服务提供游戏资源，首部作品便是《我的世界 故事模式》。

比尔·盖茨那句“微软离破产永远只有 18 个月”，成为了无数企业奉为圭臬的金句。而对于现实之中的一些中小企业而言，这个周期还要短上不少。Telltale 努力通过新一轮的融资来避免公司关门的命运，但是当最后一个潜在投资人选择撤资的时候，他们除了关张之外并无选择。

“对于 Telltale 来说这是极其艰难的一年，我们原本正在为工作室制定新的发展方向。但不幸的是，我们已经没有时间去实现。今年我们发布了一些最好的内容，也收获了积极评价，但最终它没有转变成销量。怀着沉重的心情，我们目睹朋友们离开，并将我们的叙事标志扩散至整个行业。”Telltale 的官方推特发布声明时如此说道。



▲有可能成为绝响的《行尸走肉 最终季》。



▲Telltale的末代CEO：皮特·霍利。

一石激起千层浪，被裁员的员工纷纷向媒体大吐苦水，指控东家毫无节制的加班和解雇零赔偿的行为，甚至有不少员工准备联名起诉旧东家，但是加州法律和 Telltale 的经营情况来看，员工们胜诉的几率并不高。不过大量优质的游戏开发人才失业并不是一件坏事。包括暴雪和育碧等巨头，以及圣莫妮卡、PUBG 和 Gearbox 等业内知名的工作室纷纷敞开怀抱，除了表达声援之外，还表示愿意接手这些员工，甚至表示愿意接手相关的游戏开发工作。对于玩家而言，相比起这些员工的何去何从，大家更关心《行尸走肉 最终季》将何去何从。事实上《行尸走肉 最终季》的第二章已经做好，第三四章也基本开发完成，只待最终审核便能上市，在收到了多个潜在伙伴站出来并试图施以援手之后，Telltale 也在官方推特上予以回应：“虽然我们现在还无法做出任何保证，但我们仍然正在想办法让第三、四章完成并以某种形式发售，同时，第二章将会按原计划在明天在所有平台发售。”

与此同时，Telltale 正在找一家能接纳 Telltale 前员工的公司来完成游戏的最后两章，公司与员工签订的合同也是基于完成这款游戏的，新公司也将给这些员工发薪。另一方面，Telltale 在 Steam 上的游戏也大幅降价，大概是想在最后时刻再做点什么。这些积极的举措，也算是在整个不幸的事件中，稍微让人感到暖心的事。

结语

从目前情况来看，Telltale 的关停已然无可避免。由名噪一时到如今惨淡收场，Telltale 在短短十数年间犹如流星一般，划过最明亮的轨迹，然后猝然消逝，空留下了一连串的叹息和思考：Telltale 的消亡究竟是偶然还是必然？这样通过 QTE 推进的 AVG 还有必要存在吗？在这个快速消费的时代，从其他艺术载体跨界而来的 IP 要如何在游戏这个“第九艺术”领域发光发热？这些问题，只能让时间给出答案了。

UCG
全体小编们
欢迎您到读编往来做客

读编往来

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/UCGUCG
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

读编往来通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email：ucg@ucg.cn
邮编：730000


画师：木仙

★连续两期杂志超页达到 50 页，于是本期“读编往来”只好再次让位于其他内容，变为两页。从目前来看这个趋势可能一直要延续到 454 期杂志。454 期有年度神作《荒野大救赎 2》，欧美厂商畏之若虎，纷纷调整自家游戏的发售档期。原本日本方面还有个《绝体绝命都市 4 Plus》，不过该作再次宣布延期，因此当期游戏数量稀少。看来有望将众多砍掉的无时效性内容恢复一下。

★《怀旧玩家》第 2 辑将于 11 月与大家见面！继第 1 辑联手 SNK 后，第 2 辑 UCG 将联手 Capcom，为大家带来 Capcom 失落的百万级作品回顾专辑，保证让大家看得过瘾！围绕《怀旧玩家》第 2 辑还有众多抽奖、征集活动，距离正式上市还有一段时间，大家可以密切关注咱们的微博微信！

★上期 TGS 特刊上市获得了不错的反响，不过也有玩家表示上市太迟。其实当期杂志在十一之前就已制作完成，但由于印刷厂和物流十一均要放假，杂志即便制作完成，也无法在第一时间印刷和运输，最后是相比正常上市时间晚了 4 天。事实上对 UCG 来说，TGS 最理想的举办时间是 10 月上旬，这样就不存在国庆放假的问题。可惜十五年来只有 TGS 2008 这一届是在这个时间举办的。除了 10 月上旬外，另一个对杂志比较有利的时间是 9 月中旬，这样杂志就能赶在国庆长假之前完成印刷和运输。像今年 TGS 这样中秋国庆连轴转的情况，对杂志是最不利的。顺带一提的是，TGS 2019 的举办时间已经确定为 2019 年 9 月 12 ～ 15 日，可以说是相当友好的时间。TGS，我们明年见！

猛拍一砖

UCG 451 期东京游戏展特刊中，最受欢迎的内容当属《见证沧桑 守望未来——UCG 亲历东京游戏展 15 周年纪念》一文。该文系统性地回顾了整个 TGS 历史，并将日本游戏和 UCG 的发展史紧密接合，在编辑、编委、读者处均大受好评。然而美中不足的是该文存在着一处问题，那就是 TGS 2016 的相关数据和 TGS 2014 重复了，借着本期“猛拍一砖”版块我们在此放出 TGS 2016 的正确数据，还请大家见谅。

TGS 2016
娱乐在变，未来在变

举办时间 2016 年 9 月 15 ～ 18 日

参展厂商数 614 家　观众人数 271224 人

日本游戏大奖 2016 大赏得主
《油彩军团》（Nintendo/Wii U）

相关报道
《游戏机实用技术》总第 403 期，115 页内文，38 款游戏

UCG 读者最关注游戏
《生化危机 7》

编辑部 游戏风向标

小编们的国庆长假是怎么过的？说句实话，由于杂志是 15 天一本，小编们自认无法将平时的制作周期压缩到一半，因此 7 天长假变为了 5 天。这 5 天时间内，小编们的主要娱乐方式，那自然是在家里打游戏了。因此本期编辑部游戏风向标可谓相当热闹。

刺客信条 奥德赛 | 5 人

北山杉　三日月　六等星　胜负师　果汁

希腊炮王名不虚传！
——看着不论年龄和性别四处留情的主角，北山杉无奈地说道。

无双大蛇 3 | 5 人

水无月　六等星　苍穹　纱迦　余烬

这作已经从割草游戏进化成清除游戏了。
——看着雅典娜的全屏石化光线瞬间清场的水无月如此感慨道。

洛克人 11 | 3 人

乌冬　宇宙人　余烬

有了加速齿轮，妈妈再也不用担心我卡在黄恶魔了。
——不得不说加速齿轮真是动作游戏苦手玩家的救星。

英雄传说 闪之轨迹Ⅳ | 3 人

秋沙雨　松风 实习编辑　三味线

黎恩入队前：真 · 恶梦难度；黎恩入队后：Very Easy 难度
——在主线里看到黎恩终于归队后的秋沙雨如是感叹道。

超级马力欧派对 | 3 人

三味线　余烬　北山杉

听说你妹也玩？我就喜欢你这样的兄弟。
——拿着 NS 一路小跑来到编辑部第一妹控北山杉的身旁，企图通过“马趴”来认识新机友的三味线遭到了一顿暴打。

如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 3 元，满 28 元即可快递包邮！

淘宝动漫游书店 acgbook.com
官网在线购书频道 b.UCG.cn
UCG 口袋微店 vd.UCG.cn

关于独立游戏攻略的调查

在 450 期杂志中，我们对“是否接受在杂志上刊登更多的独立游戏的攻略”这个问题进行了调查，从大家的反馈来看几乎所有的读者都对独立游戏攻略呈支持态度，不过也有少数读者表示目前杂志上的独立游戏攻略已经不少了。目前 UCG 对优秀的独立游戏一般会制作编辑非常荐，如果特别优秀且需要攻略的游戏就会制作攻略透解，今后我们也会坚持这一方针。以下是几封有代表性的来信选登。

Email 神游的妈妈：完全可以接受，尤其是国内很多独立工作室的崛起，非常有必要刊登，而且独立游戏也有很多精品，非常好玩。网络上很多游戏的攻略还很难找或者因为语言问题就放弃了，UCG 能做攻略是很棒的。

Email 潘书城：刊登更多独立游戏的攻略当然是好事了，但是我觉得现在杂志中的独立游戏分量已经很足了

Email 孙鹏：当然喜欢独立游戏的攻略了。

Email DipperBeyond：独立游戏的攻略确实很需要，因为网上好用的太少了，很多小众独立游戏根本找不到中文攻略。不过杂志肯定篇幅有限，希望可以把一部分独立游戏攻略分到《次时代专辑》、《掌机王 PLUS》、《PS 专门志》上。

Email 特例：好久没写过邮件给 UCG，也好久没读过 UCG。大学的生活果然不是以前大人口中的天堂，不单是学业，踏入这个小社会还有各种形形色色的琐事……高中毕业的暑假也没有预想中的那样疯狂沉浸在游戏世界，只有寥寥几次的开机，剩下都是毫无意义浪费掉的日子，连 UCG 杂志也许久未看。

高中毕业的假期不过三个月就能令人迷茫，那大学毕业后的漫漫路途又有多少人会失去方向？ 国庆假期的最后一天，返回大学之前我还是把放在家里落灰几个月，连快递包装都未拆的近几期 UCG 打开阅读，虽然只是草草看了几眼，却回想起高中时在课堂上偷看 UCG 的刺激，新刊将至时每天都要到书店去询问的期盼。

国庆期间家长还说我买这些乱七八糟没营养的书，放在家里占位置，我也因此准备等年刊到期就不续订了，但就在今天拿起来翻阅的几分钟里，回想起以前围绕的种种感动，我还是无法割舍对这本杂志，我不想丢掉自己喜欢的东西。”

余烬：普遍来看，您的情况并不算是“特例”，相信不少学生在毕业后都会有这样的经历，不过是把看 UCG 换成其他令人值得怀念和感动的事情罢了。所以不要太苦恼，这不过是正常的毕业会发生的正常的事情罢了。换一种角度来说，正因为有这种情况，所以高中的生活才值得珍惜和怀念，也只有在未曾拥有时才会去体会拥有的可贵。一句话总结，下载 UCG APP 并购买电子书就不会有快递包落灰的问题了（手动滑稽）。

北山杉：高中时我也偷偷看动漫，大学之后反而看三次元比较多。感动当然还有，不过是换了种形式。

余烬：所以说这就是你没有充值某站大会员的理由吗？

本期奖品



大奖：SIE提供的“PlayStation”周边套装1套（共1名）

问卷调查

一、你对本期杂志的攻略有何评价，它们是否对你的游戏过程带来帮助？

二、11 月你最期待的游戏是哪个？你最希望 UCG 制作详细攻略的游戏又是哪个？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2018 年 11 月 15 日，以发件日为准。

447 期奖品

《英雄传说 闪之轨迹IV》角色海报 1 张（共 2 名）

符子都	382839527@qq.com
冷月	421214707@qq.com

电子邮件 **UCG@UCG.cn**
邮政信件 **兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社**
邮编 **730000**

Email 哥哥叉叉：小编们好，我是 JRPG 爱好者，对“《轨迹》系列”是仰慕已久，最近《闪之轨迹》的 3 和 4 的利好消息传来，更是坚定了我要入坑的决心。不过“《轨迹》系列”貌似有挺多作，比如我要玩《闪之轨迹》的话，需不需要把之前的那些“轨迹”都补一遍呢？另外如果想玩《闪之轨迹III》的话应该要先玩 1 和 2 吧？如果是这样的话，我看 1 和 2 好像有挺多版本的，目前玩哪个版本更好呢？ 1、2、3 通关加了解剧情分别要多少小时？问题比较多，谢谢解答。

秋沙雨：好像前不久刚回复过一个类似的读者，各位都这么想不开要入“有生之年”系列大坑吗……

和之前说过的一样，以“《闪轨》系列”为目标来补的话建议优先玩《空之轨迹 3rd》、《零之轨迹》和《碧之轨迹》，这三部在 PSV 上都有“进化版”（新增要素为优化内容、新增加支线、主线与重要支线全语音等等）。尤其是克州篇的《零轨》和《碧轨》，这两部的内容和《闪轨》前两作处于同时时间线。《空轨 3rd》除了有针对帝国篇的形势介绍之外，据制作人所说里面还有给《闪轨 4》留下的一些伏笔。

《闪轨》和《闪轨 2》的话优先推荐有官方中文的 PS 平台，PS4、PS3 和 PSV 版都早已发售而且有内置中文，其中 PS4 版内置了所有的 DLC，如果有条件的话自然是推荐 PS4 版。《闪轨》的游戏流程不算太长，不过支线和羁绊剧情建议还是多跑跑，不讲究难度的话一周目下来 40 小时左右吧。《闪轨 2》就比较长一些，不过也是 50 小时内能搞定。至于《闪轨 3》，我目前还没看到过我的朋友里能在 60 个小时以内跑完全支线的……至少我一周目的时候打了 90 个小时，所以建议做好心理准备。上期杂志有我撰写的系列剧情回顾，如果没那么多时间重温旧作的话可以借此来补完一下。

小编寄语

<努力工作，用心玩！>

纱迦



★在家无聊看央视三台，发现《越战越勇喜剧版》挺好看的，里面的小品都很有水平，笑点比春晚上的那些不知高到哪里去了。同样是央视的节目，为什么差别这么大呢？两季看下来，最喜欢李静的三个小品，然后就是《令妃传》和《新贵妇醉酒》。这些小品在网上都能看到，喜欢小品的朋友不妨找来看看。

★这期上市前，我就玩上期待五年的《灵魂能力》系列新作了。然后我估计我最多能把招看一遍，《荒野大救赎 II》就出了。这下是时间真的不够用了。而且这两作我都有工作任务，就算不想玩也不行，简直幸福到流泪。还好今年的《COD 黑色行动 4》我机智地选择了放弃。年底前就玩这两作足够了！

★地球德比，中国逼平印度。不知道该说什么好。我还是看英超吧！今年我支持利物浦，红军加油！

本期个人签名

即将入手四年来第1个模型。

宇宙人



☆原本对《失落的龙约》这游戏不太感兴趣——因为手游坑多不想开太多的坑，而且游戏一开始的卖相也不太对我胃口，所以就没关注。不过国庆期间无聊下载下来玩了玩，结果真香！被这游戏吸引到的不是因为画面或者玩法和系统之类的，而是 BGM 里 DAOKO 的歌曲实在是太好听了，而且跟游戏也意外地搭。我自认是对 BGM 没什么抵抗力的人，也就每天上去玩一玩，然而这个游戏初期体力很多，又正好赶上活动，于是一不小心就进坑了（惨）。本期手游别册还特意写了一篇内容介绍 DAOKO 和《龙约》里的 BGM，各位走过路过看看吧。

☆反倒是之前一直有关注的《工作室 Online》开坑玩了一两天之后就……暂时放下了，虽然开始的时候期待还挺高的，结果实际玩下来总觉得少了些什么。而且虽说是 Online，但感觉这游戏目前还是偏重单机部分的剧情。而偏剧情的游戏，还是得找个闲着的时间才能慢慢补才行（有这种时间吗？）。

本期个人签名

BANG!BANG!BANG!BANG!LOVE&DIE ♂♀心中

三味线



◆国庆跑了一趟女友的家乡——重庆市。从市区到铜梁县再到安居古镇，最后是炊烟袅袅的农村，可谓层层而下，把这座网红直辖市的城市生态给看了个遍。漂亮炫目的夜景、无处不在的锅串美食……舒适且文化氛围浓厚的生活是重庆留给我的最直观印象，确实是一座很适合居住的城市！就是辣了点，就算我是传说中的广东人也扛不住天天坐火箭啊（哇的一声哭了出来）。

◆假期真的不能去景点，差点被挤成肉饼不说，还差点被身旁两位因拥挤推搡而大打出手的暴躁小哥给波及到，只有不到 20 米的轻轨站，硬是在人群中挪了将近 40 分钟才到，真是有种劫后余生的感觉……今后我三味线就算是腐烂在房间里！打一天的游戏！也不会再去假期景点了（春节去哪玩好呢）。

本期个人签名

世界浪个大，你应该切崔一眼。

胜负师



【铂】一个国庆假期只够肝一个《刺客信条 奥德赛》的，过程中“理所当然”地遇到了 BUG，好在隔了一天靠更新解决了，虚惊一场。除此之外的体验过程还 OK，沙箱填充物多的问题的确存在，但斯巴达背景本身比较吸引我，连着几十小时也能玩得进去。

【金】个人十分关注的 JOJO 第五部动画开播。原以为动画版会把乔鲁诺和布加拉提在中后期突然下线的初期设定在动画版中取舍重塑，减少前后矛盾，没想到动画组是完全忠实原作，倒也不失为一种安全的做法。

【银】关于安全，突然想到一个词叫“舒适圈”，这是我这样长期呆在一个环境中的人避不开的话题。看似安全的舒适圈让我每天做着同样的事，连游戏的选择都很少会考虑自己不熟悉的系列。有心挑战时，却又说服自己，现在这样也没什么不好。唉，不油腻，却无趣的中年人……

【铜】带孩子去“GAME ON”游戏博物馆看了看，年代感与进化的塑造很好的诠释了游戏艺术的历史与文化氛围，大人小孩都可以乐不思蜀，算是近期一次挺有意思的亲子活动。

本期个人签名

今时减肥和古代炼丹，本质上追求的是一样的东西。

北山杉



·《刺客信条 奥德赛》这次的主线剧情和支线任务设计着实给了我一个不小的惊喜，本来以为只是《起源》的一个豪华升级版，但没想到内容竟是如此丰富，不愧是做了两年的作品。明显能感觉到育碧这次在认真地想要讲好一个故事，大到庙堂间的战争和权力争夺，小到一个小小支线任务也充满了各种反转和引人深思的剧情选择，现代线结局更是冲击力十足。果然 RPG 化的《刺客信条》更加深得我心。

·惊闻八月的《皇姬》最近准备出汉化了，果不其然，群里失踪多年的（伪？）八月厨一个个都垂死病中惊坐起，纷纷奔走相告，那场面就跟过年了一样。想了想时间过得真的挺快的，一转眼间曾经盛极一时的八月社在圈内惟一的流量就只剩下“我这把宝刀 .jpg”（捂脸）。不知早已在页游中赚的盆满钵满得八月社是否还会有出新作的那一天呢？



本期个人签名

月初畅游爱琴海，月底西部当牛仔～

马修



真是没想到，以往做特企时提到的那些原本只能在图上和视频中看到的古董文物级的老游戏机、老游戏，竟然会和自己离得如此近，于是在公司组织集体去之前，怀着朝圣的心情先去单刷了一趟。对于喜爱游戏历史和游戏文化的本人来说，刷两次游戏博物展，已经无悬念是我在 2018 年最开心的事了。

前年双十一凑热闹买了两个战车模型，买了后父母来深圳就放沙发下边落灰，直到今年《重装机兵 Xeno》发售时把梅卡瓦做成了红色涂装的红狼。而国庆假期间终于让剩下的 M1A1 开工了。不过进度还是很缓慢，慢慢做吧。

今年的国庆假期，去看了电影，又单刷一次 GameOn 游戏博物展，还把全部模型都扫了灰、又把能跑的火车模型给跑一跑。这大概算是我近几年最充实的一个长假了。

本期个人签名

消磨时间的方式竟然如此多而且容易。

乌冬



◆最近不知怎么回事自己周围的人突然一个接一个看起了《延禧攻略》，就连我这个从不看古装剧、甚至对宫斗题材免疫的人，在被人安利了一集立马就真香了，花了几天一口气看完后还要安利给别人。这剧的好处就是没有需要深究的地方，而且人际关系也不复杂，只需看女主开挂一路怼人就对了，总之就一个“爽”字。

◆新番暂时只追了《魔法禁书目录》第三季，由于隔得太久没看，已经将前面忘得七七八八，所以想着回顾一下第二季最后一集好把剧情连起来，结果看了最后一集发现需要再看前一集才能补完，结果就这样一集扣一集，把整个第二季都回顾完了，不过看完后反而更一头雾水，我是不是还需要把第一季和剧场版也补了。(笑)

本期个人签名

国庆期间第一次看到补票窗口都排长龙。

三日月



《刺客信条 奥德赛》是本世代完成度最高的一作，在各个层面上都超越了前作。不过最让我感到惊喜的是现代线的剧情把之前只存在于漫画里的高仓清志、维多利亚、哈兰等刺客给加入到了游戏当中。话说日本兄弟会的成员都在游戏里登场了，育碧真不考虑推出一作以日本为背景的新作吗？

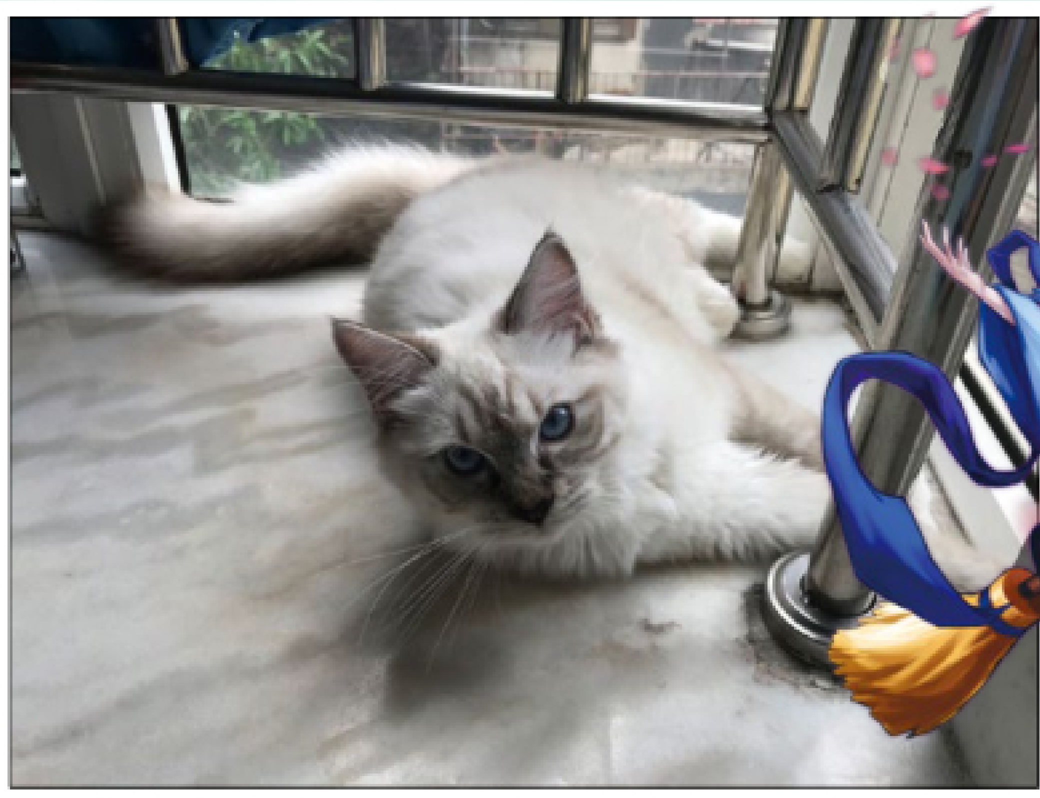
《哥布林杀手》动画第一集的观感不错，抛开开篇剧情略显猎奇的展开，更吸引我的实际上是故事的设定，其中包括了队伍配置、战术、法术种类以及施法的机制等等参考自 D&D 和 CRPG/TRPG 的设定。话说小说原作里甚至还有神明通过投骰子来决定人类命运的情节，这也太 D&D 了。

在漫威的众多连载中，“《托尔》系列”的连载是少数几本个人连载里可以称之为“史诗”的，这不光表现在情节上，还表现在画风上，最近《托尔(雷神 V8)》的暮年雷神大战暮狼凤凰的画风可以说是碾压其他大部分漫威刊物了。

话说回来，在漫画里那个遥远的未来，其他超级英雄和反派都死了，而雷神还是那个雷神，金刚狼获得了凤凰之力，毁灭博士则收集齐了铁拳、星标、恶灵骑士的能力，成为了至尊法师。果然毁灭博士……不，神君杜姆才是漫威宇宙最厉害的角色吗！

本期个人签名

“完美对接《荒野大救赎Ⅱ》”——大概是最适合《刺客信条 奥德赛》的评价。



水无月



※ 周六白天打扫卫生下午接猫回家，晚上坐上了去上海的火车，周日一早到上海中午参加远房表弟的婚礼晚上又要跑去看 KSL，接着周一乘飞机回深圳，连家都没回就跑公司截稿加班，截稿前的这个周末真可谓异常充实啊（各种意义上的）。

※ 为了支持第一次来中国大陆演出的水树奈奈，早早就买好了 KSL 的票，这次演出也是非常满足，最后全场合唱《Enternal Blaze》更是嗨爆，总之以后还是希望 NANA 能多来国内吧！

※ 刚把豹豹接到家的是它还一直躲在猫爬架后处于自闭状态，结果我还在火车上时夫人就发消息说豹豹已经走了出来正式开始巡视“领地”了，等到第二天的时候就已经完全把这里当成它自己家活蹦乱跳了，看来是不用担心猫适应环境的问题了（欣慰）。

本期个人签名

我永远喜欢水树奈奈。

果汁



●十月新番到了！本季也有不少值得追的比如《我家女仆有够烦的！》、《邻家索菲》、《SSSS.GRIDMAN》等等，其中以特摄片原作改编的《SSSS.GRIDMAN》目前节奏流畅，要是维持下去的话一定是部良作，机械奥特曼和美少女真是过于养眼了。《终将成为你》的漫画虽然非常喜欢，但果然一改编成动画后漫画的气氛就基本品不出来了，虽然看得出制作组在尽力还原原作，可是动画与漫画这两种载体有着不同的魅力，动画一味想要还原原作固然能维持一定水准，但也错失了作为动画的魅力啊。

●有点想买台 X1X 玩《地平线 4》和《大救赎 2》，不过个人空间位置比较小，买来还挺占地方的而且估计用的频率也比较低……挺羡慕那些 DIY 玩家把自己屋子改装得舒舒服服的，外表又美观，存放游戏和主机也能有效利用空间。

本期个人签名

手游根本就不是碎片时间玩的。

六等星



┣年年这个时节都是游戏井喷的高峰期，去年发售的游戏都是满怀期待结果失望而终，反而今年的作品都属于看上去不咋样，吃起来“真香”的类型。整个国庆基本就花费在《无双大蛇 3》和《刺客信条 奥德赛》上了。《COD 黑色行动 4》的评价也从发售前的口诛笔伐到现在一片叫好，但看了眼价格，还是等个 5 折再来“吃鸡”吧。

┣最近尝试了任天堂与 Cygames 合作的游戏《失落的龙约》，通过灵活运用触屏特性制作的动作游戏的确是很有想法，但不得不说触屏就体验来说还是差按键太远了，

┣《JOJO》第五季终于开播了，第二集崩坏的镜头实在太多了，与漫画荒木干练的笔触对比惨不忍睹，那么高人气的动画还会有经费不足的问题吗？怀念以前神风动画制作的 3D 片头。

本期个人签名

这是说谎的味道！

秋沙雨

☆写完这期《闪轨 4》的攻略几乎用完了我的整个“十一”假期，那几天差不多就是住在公司里了。但是由于收集癖又忍不住去跑全 NPC 对话来满足自己的好奇心，等到通关时游戏时间都超过 120 小时了。期间印象最深的就是断章时的最后一场 BOSS 战要求把两个 BOSS 的 HP 同时削到规定比例以下，由于经常“输出过猛”，拿到那一战的所有 AP 时已经重打了第五次，结果悲剧地发现漏掉了之前战斗的敌人资料，看来全收集只能等二周目了。

★差不多是在把这期的工作做完的时候《噬神者 3》的试玩版就配信了，迫不及待地就去试了新武器，两个都试了之后发现沉重圆月更合我口味。两只新的中型种并未给我太强的印象，身为封面怪的阿努比斯还是让我苦战了一会，不过在写下这段文字的这一天已经能够实现零死亡通关了。当然我也不会就此小看这家伙，因为灰域种的捕食的确是十分强大……

本期个人签名
有情人终成眷属。

梦叶

@托哪尼大大从日本带回的《终极地带 引导亡灵之神 火星》PR 版终于拿到了，艺术设定集收录的内容比想象中更丰富，甚至还请来了像小岛文美、河森正治等多位名师绘制了新的插画，实在是颇具收藏价值。不过最让我感动的还是这次的荒野乱战终于不再掉帧了，期待了两个世代的愿望终于实现了（掩面），若是这份奶粉钱能换来一部没有小岛的《ZOE3》什么的……真香！

@十一期间单位组织集体去了一趟 GAME ON，没想到现场竟然能见到当年传说中的《铁骑》和配套的实体控制器，有生之年能够亲手体验到这款作品也算是了却了一桩心愿。游戏实际操作起来足够硬核，启动时的一系列按键操作简直爽到飞起，不过游戏的画面在如今看来实在有些惨不忍睹，更可惜的是如今已经看不到这样大胆又充满新意的机甲类作品了……



本期个人签名
距离《大救赎2》上市还有不到两周了！

苍穹

◎十一假期哪也没去，全宅在家玩老游戏写回顾。除了玩 Xbox 外，还有《Capcom 清版动作合集》，这种冷饭合集里的“画廊模式”往往收录有各种珍贵资料，对写回顾大有裨益。

◎《怀旧玩家》第 2 辑已经开放预订了，这次主打的内容是“Capcom 失落名作系列回顾”。另外针对第 1 辑出现的掉页情况，也会对装订工艺做出改进，希望从内容到质量都能让读者们满意。

◎找纱迦借来《我们的世界》（作者 / 基思 · 斯图尔特），利用上下班时间不到一周就读完了，尾声时更是看得热泪盈眶。从小到大电子游戏都被主流媒体冠以“洪水猛兽”或“电子海洛因”等头衔，其实游戏带来“正能量”的事例并不少。我们爱游戏，不单单因为这是一项让人快乐的娱乐活动，更因为游戏能带玩家进入五光十色的世界，体验与现实截然不同的人生。

本期个人签名
“生活是探险，不是散步，所以才艰难。”——《我们的世界》

余烬

▲在 TGS 试玩了《无双大蛇 3》之后就有了购买的冲动，而在正式版发售之后也一口气通关了本作。不得不承认本作割起草来真是很爽快！而在使用了女忍和雅典娜这两个“收割机”后，突然觉得其他角色的割草方式实在太慢，再加上现在还没有推出挑战模式，游玩起来缺少挑战性。不过，爽就行了，要什么挑战性！

▲每年总会有至少一款我特别期待的游戏，《荒野大救赎 II》占据了其中的一席。游戏宣传片中所呈现出来的光影效果以及自然景色让我感受到了游戏的上限被再一次提升，刚好我又钟爱在沙箱世界中看自然风景，本作可以说是非常符合我个人的口味。对于这种高期待度的作品，平常在游玩之前我都会做不少功课，甚至会去看不少偷跑的直播和视频，不过本作将会成为例外。R 星的作品就是一个世界，值得我们全身心地投入其中。

▲ 10 月新番本来很看好《关于我转生变成史莱姆这档事》，不过在看了漫画的后续剧情后发现这又是一部披着打斗番外皮的政治番。这年头就想看几部“见面就是干，还干得很有逻辑”的番这么难吗！？

本期个人签名
作为一条咸鱼，超得当然得超咸鱼！

稀饭

●因为国庆的时间几乎都交给了《太吾绘卷》，所以我到了这个月中旬才终于有机会继续推进《神界 原罪 II》，比较庆幸的是自己把进度刚好停在登上复仇女士号的那一瞬间，之前已经把欢乐堡的内容完全解决了，所以读档之后没出现以前玩 RPG 时太久没碰就会出现的剧情失忆状态，顺利推进到死神海岸。

不得不说，在这个剧情部分，支线的大胆程度已经到达了一个新高度，原本我选了精灵希贝尔作为主角，只是想着她所属种族的能力可以让她通过吃掉尸体来获取死者生前的一些记忆，从而能多看一些剧情。结果万万没想到，我的角色在酒馆里吃了一份炖肉，竟然也看到了死者生前的记忆……当然这里我就不剧透看到的是什么了，但精灵的这个能力只有在吃下智慧生物的尸体时才会发动，你们懂的。

这只是《原罪 II》有趣之处的冰山一角，后面我还碰到了三日月跟我疯狂安利的“数鸡”任务，最后我一时心软放过了那只虚灵小鸡，后面的发展那一个重口啊！强烈推荐各位读者还是选把小鸡杀了吧，不要污染自己的眼睛（笑）。

●另外要自来水一下动画刚刚播的《哥布林杀手》。印象中其实自己已经吹过一次这款作品的漫画，小说也买了第一卷，不过行文有着日式的拖沓，还不如直接看漫画来得直观。这次动画化，尺度和进度在我看来还是把握得比较好的，原本我还想着会是一开始给哥布林送人头的菜鸟四人小队各种丑态百出，制作方妹子还被 OOXX，然后在动画结束前的最后一秒哥布林杀手才登场，结果竟然把第一集的一半都留给了主角，充分展现了他的作战风格和人物特点，那些略显过火的情节在动画里也基本都只是用画面上的留白和声音去表现，没有完全沉溺于暴力的表现，已经可以说是用力比较恰到好处了。目前这部动画已经推出到第二集了，等大家看到这篇寄语时，第三集应该也快播了，想要入坑的读者们，可以趁机尝尝鲜。

本期个人签名
距离《荒野大救赎Ⅱ》发售还有11年！

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为

2018.10.16——2019.8.27

随着《黑色行动 4》的发售，10 月游戏热潮也随着天气降了点温，毕竟之后的小老弟们都要给我们的“大表哥”让让道了。

注

1. 标识“DLC”为大型 DLC 资料片。
2. 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
3. 游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较（国行版价格为人民币）。
4. 仅收入已在 Steam 或 Win10 开启了预购的作品，价格信息波动较大，仅供参考。

10月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	年龄
16	PS4 / XONE / NS / STEAM	乐高 DC超级反派	LEGO DC Super-Villains	WB games	429港币	动作冒险	中文版	12岁
16	PS4 / XONE / NS / STEAM	银河联军 阿特拉斯之战	Starlink Battle for Atlas	Ubisoft	420港币	射击	中文版	12岁
18	PS4	哭泣之星	Crystar	Furyu	512港币	角色扮演	日文版	15岁
18	NS	黑暗之魂 重制版	Dark Souls:Remastered	BNEI	328港币	动作角色扮演	中文版	17岁
18	PS4 / STEAM	永恒的尽头 4K/HD	エンド オブ エタニティ 4K/HD EDITION	SEGA	256港币	角色扮演	日文版	12岁
19	PS4 / XONE / STEAM	灵魂能力VI	SoulCalibur VI	BNEI	479港币	格斗	中文版	12岁
23	PS4 / XONE / NS	舞力全开 2019	Just Dance 2019	Ubisoft	439港币	音乐	中文版	全年龄
25	PS4 / NS	魔法气泡eSports	ぷよぷよeスポーツ	SEGA	138港币	益智	中文版	全年龄
26	PS4	恶魔城安魂曲 月下夜想曲&血之轮回	Castlevania Requiem: Symphony of the Night & Rondo of Blood	Konami	未定	动作角色扮演	日文版	13岁
26	PS4 / XONE	荒野大救赎II	Red Dead Redemption II	Rockstar	468港币	动作冒险	中文版	17岁
30	PS4 / XONE / STEAM	克苏鲁的呼唤	Call of Cthulhu	Focus Home Interactive	468港币	动作冒险	中文版	17岁

11月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	年龄
1	PS4	英雄传说 闪之轨迹III	英雄传说 闪の轨迹III	Falcom	398港币	角色扮演	中文版	12岁
2	NS	暗黑破坏神III 永恒之战版	Diablo III Eternal Collection	Blizzard	468港币	动作角色扮演	英文版	17岁
6	PS4 / XONE / NS / STEAM	最终幻想 世界 MAXIMA	ワールド オブ ファイナルファンタジー マキシマ	Square Enix	398港币	角色扮演	中文版	12岁
8	PS4	离乡人	Déraciné	SIE	238港币	动作冒险	中文版	12岁
8	3DS	路易吉的鬼屋	Luigi Mansion	Nintendo	344港币	动作冒险	日文版	全年龄
9	PS4 / XONE	11-11 记忆重述	11-11：Memories Retold	BNEI	未定	动作冒险	英文版	未定
13	PS4 / XONE	小龙斯派罗 重燃 三部曲	Spyro Reignited Trilogy	Activision	313港币	动作	英文版	12岁
13	PS4 / XONE / STEAM	杀手47 2	Hitman 2	WB Games	468港币	动作冒险	中文版	17岁
14	PS4 / XONE	辐射76	Fallout 76	Bethesda	468港币	角色扮演	中文版	17岁
16	NS	精灵宝可梦 Let's Go！皮卡丘/伊布	精灵宝可梦 Let's Go！皮卡丘/伊布	Nintendo	429港币	角色扮演	中文版	全年龄
16	NS	文明VI	Sid Meier''s Civilization VI	2K Games	未定	策略	中文版	12岁
20	PS4 / XONE	战地5	Battlefield V	EA	429港币	主视角射击	中文版	17岁
20	NS	星际战甲	Warframe	Digital Extremes	免费	动作射击	中文版	12岁
22	PS4	绝体绝命都市4 PLUS 夏日回忆	绝体绝命都市 4 Plus -Summer Memories-	Granzella	512港币	动作冒险	日文版	17岁
27	PS4 / XONE / STEAM	暗黑血统III	Darksiders III	THQ Nordic	468港币	动作角色扮演	中文版	16岁
29	3DS	女神异闻录Q2 新影院迷宫	ペルソナQ2 ニュー シネマ ラビリンス	Atlus	496港币	角色扮演	日文版	12岁
29	PS4	炼金术士之弧	アーク オブ アルケミスト	Compile Heart	496港币	角色扮演	日文版	12岁
29	PS4 / NS	深渊狂猎	ラピス・リ・アビス	日本一	528港币	动作角色扮演	日文版	全年龄

12月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	年龄
4	PS4 / XONE / STEAM	正当防卫4	Just Cause 4	Square Enix	474港币	动作冒险	中文版	17岁
4	PS4 / NS	工作室 ～亚兰德之炼金术士1・2・3～ DX	炼金工房 ～亚兰德之炼金术士1・2・3～ DX	Koei Tecmo	628港币	角色扮演	中文版	12岁
6	PS4 / STEAM	最后的神迹 复刻版	ラストレムナント Remaster	Square Enix	297港币	策略角色扮演	日文版	15岁
7	NS	任天堂明星大乱斗 特别版	任天堂明星大乱斗 特别版	Nintendo	511港币	动作	中文版	全年龄
13	PS4	审判之眼 死神的遗言	JUDGE EYES：死神の遺言	SEGA	418港币	动作冒险	中文版	17岁
13	PS4 / STEAM	噬神者3	God Eater 3	BNEI	449港币	动作	日文版	15岁
13	PS4 / PSV / NS	奈尔克与传说之炼金术士们 新大地之工作室	ネルケと伝説の錬金術士たち ～新たな大地のアトリエ～	Koei Tecmo	未定	模拟经营	日文版	12岁
13	NS	桃色弹珠 闪乱神乐	PEACH BALL 闪乱カグラ	Marvelous	354港币	桌面棋牌	日文版	17岁

20	PS4 / XONE / NS / STEAM	鬼武者	Onimusha: Warlords	Capcom	预计售价：246港币	动作	日文版	17岁
20	PS4 / NS	勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	勇者战机少女 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	Compile Heart	预计售价：452港币	角色扮演	中文版	17岁
20	PS4 / NS	勇者斗恶龙 建造者2 破坏神席德与空荡岛	ドラゴンクエストビルダーズ2 破壊神シドーとからっぽの島	Square Enix	预计售价：未定	动作冒险	日文版	全年龄
27	3DS	马里奥与路易基RPG 3 DX	マリオ&ルイージRPG3 DX	Nintendo	预计售价：未定	角色扮演	日文版	全年龄

年内

年内	PS4 / NS	闪电十一人 阿瑞斯的天秤	イナズマイレブン アレスの天秤	Level-5	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4	如龙4 继承传说者	龙が如く4 伝説を継ぐもの	SEGA	预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定
年内	PS4 / NS	陆行鸟不可思议迷宫 Every Buddy	チョコボの不思議なダンジョンEVERY BUDDY！	Square Enix	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 / XONE / STEAM	僵尸世界大战	World War Z	Saber	预计售价：未定	动作射击	英文版	未定
年内	PS4	神笔艾修	Concrete Genie	SIE	预计售价：未定	益智解谜	英文版	未定
年内	PS4	除夕	除夕	万岁游戏	预计售价：未定	主视角射击	中文版	未定

2019年1月

1	NS	新超级马力欧兄弟U 豪华版	New Super Mario Bros. U Deluxe	Nintendo	预计售价：413港币	平台动作	中文版	未定
11	PS4 / XONE / NS / STEAM	宵星传说 重制版	Tales of Vesperia Remaster	BNEI	预计售价：未定	角色扮演	中文版	未定
17	PS4 / XONE / STEAM	皇牌空战7 未知天际	Ace Combat 7: Skies Unknown	BNEI	预计售价：489港币	射击	中文版	全年龄
18	NS	英雄不再 特拉维斯再度出击	Travis Strikes Again: No More Heroes	Marvelous	预计售价：未定	动作	日文版	未定
25	PS4 / XONE / STEAM	生化危机2 重制版	RESIDENT EVIL 2	Capcom	预计售价：428港币	动作射击	中文版	17岁
25	PS4 / XONE	王国之心III	Kingdom Hearts III	Square Enix	预计售价：468港币	动作角色扮演	日文版	未定
31	NS	Fate/新世界 LINK	Fate/EXTELLA LINK	Marvelous	预计售价：528港币	动作	中文版	17岁

2月

7	PS4 / NS	梦幻模拟战I&II 重制版	ラングリッサーI&II	角川Games	预计售价：519港币	策略角色扮演	日文版	未定
12	PS4 / XONE / NS / STEAM	特技摩托 崛起	Trials Rising	Ubisoft	预计售价：未定	动作	中文版	未定
14	PS4 / PSV	凯瑟琳 Full Body	Catherine Full Body	Atlus	预计售价：468港币	动作冒险	日文版	未定
15	PS4 / XONE / STEAM	死或生6	DEAD OR ALIVE 6	Koei Tecmo	预计售价：498港币	格斗	中文版	未定
22	PS4 / XONE	Anthem	Anthem	EA	预计售价：429港币	多人在线角色扮演	中文版	未定
22	XONE / WIN10	除暴战警3	Crackdown 3	Microsoft	预计售价：419港币	动作冒险	英文版	未定
22	PS4 / XONE / STEAM	地铁 流亡	Metro Exodus	Deep Silver	预计售价：468港币	主视角射击	英文版	未定
22	PS4	往日不再	Days Gone	SIE	预计售价：398港币	动作冒险	中文版	未定
28	PS4	LEFT ALIVE	LEFT ALIVE	Square Enix	预计售价：468港币	动作射击	日文版	未定

3月

7	PS4	英雄传说 闪之轨迹IV	英雄传説 閃の軌跡IV-THE END OF SAGA-	Falcom	预计售价：398港币	角色扮演	中文版	12岁
8	PS4 / XONE / STEAM	鬼泣5	Devil May Cry 5	Capcom	预计售价：428港币	动作	中文版	未定
15	PS4 / XONE / STEAM	全境封锁2	The Division 2	Ubisoft	预计售价：490港币	角色扮演	中文版	未定
22	PS4 / XONE / STEAM	只狼	SEKIRO SHADOW DIE TWICE	Activision	预计售价：398港币	动作	中文版	未定

8月

27	PS4 / STEAM	莎木III	シェンムーIII	Deep Silver	预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定

2019年春

春	NS	火焰之纹章 风花雪月	ファイアーエムブレム 风花雪月	Nintendo	预计售价：未定	策略角色扮演	中文版	未定
春	PS4 / XONE / NS	孤独之海	Sea of Solitude	EA	预计售价：未定	动作冒险	英文版	未定
春	PS4 / XONE / STEAM	狂怒2	RAGE 2	Bethesda	预计售价：未定	主视角射击	英文版	未定
春	PS4 / XONE	JUMP 战队	JUMP FORCE	BNEI	预计售价：未定	动作	日文版	未定
春	XONE / WIN10	精灵与萤火	Ori The Will of the Wisps	Microsoft	预计售价：118港币	动作冒险	中文版	全年龄
春	PS4	如龙5 实现梦想者	龙が如く5：梦、叶えし者	SEGA	预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定
春	PS4	西游记之大圣归来	西游记之大圣归来	绿洲游戏	预计售价：未定	动作	中文版	未定
春	PS4 / XONE / NS / STEAM	逆转裁判123 成步堂选集	逆转裁判123 成步堂セレクション	Capcom	预计售价：未定	文字冒险	日文版	未定
春	NS	耀西的手工世界	ヨッシークラフトワールド	Nintendo	预计售价：未定	平台动作	日文版	未定
春	NS	妖怪手表4	妖怪ウォッチ4	Level-5	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
春	PS4 / XONE / NS / STEAM	索尼克团队竞速	Team Sonic Racing	SEGA	预计售价：未定	竞速	英文版	未定
春	PS4 / XONE	碧海黑帆	Skull & Bones	Ubisoft	预计售价：未定	射击	中文版	未定

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NS

超级马力欧派对	8 视频
假面骑士 巅峰乱斗	视频
洛克人11 命运的齿轮	8 30
梦幻模拟战 I & II 重制版	14
无双大蛇3	7 91 视频
油彩军团2	17

PS4

COD 黑色行动4	视频
NBA LIVE 19	6
WWE 2K19	视频
刺客信条 奥德赛	8 70
辐射76	视频
鬼武者	视频
荒野大救赎 II	视频
洛克人11 命运的齿轮	8 30
梦幻模拟战 I & II 重制版	14
杀手47 2	视频
审判之眼 死神的遗言	视频
无双大蛇3	7 91 视频
英雄传说 闪之轨迹IV	6 42
战地5	12

XOne

COD 黑色行动4	视频
NBA LIVE 19	6
WWE 2K19	视频
刺客信条 奥德赛	8 70
辐射76	视频
鬼武者	视频
荒野大救赎 II	视频
极限竞速 地平线4	7 22
洛克人11 命运的齿轮	8 30
杀手47 2	视频
无双大蛇3	7 91 视频
战地5	12

何等瑰丽的西部世界
《荒野大救赎 II》游戏演示

名为正义的凶器
《审判之眼 死神的遗言》故事影片

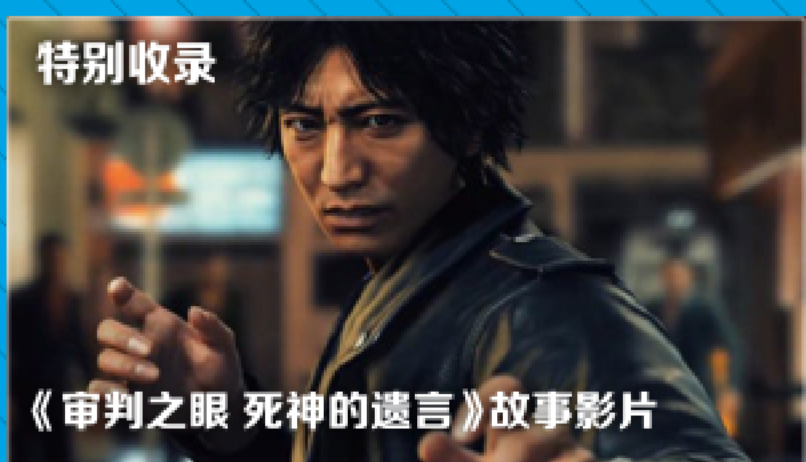
452期视频集合　　bilibili

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集





特别收录
《荒野大救赎 II》游戏演示



特别收录
《审判之眼 死神的遗言》故事影片



特别收录
《无双大蛇3》典藏版开箱



新作影像
辐射76

Gamehalo DVD
现已全面升级为
Gamehalo ONLINE

特别收录

《荒野大救赎 II》
游戏演示

《审判之眼 死神的遗言》
故事影片

《无双大蛇3》
典藏版开箱

新作影像集锦

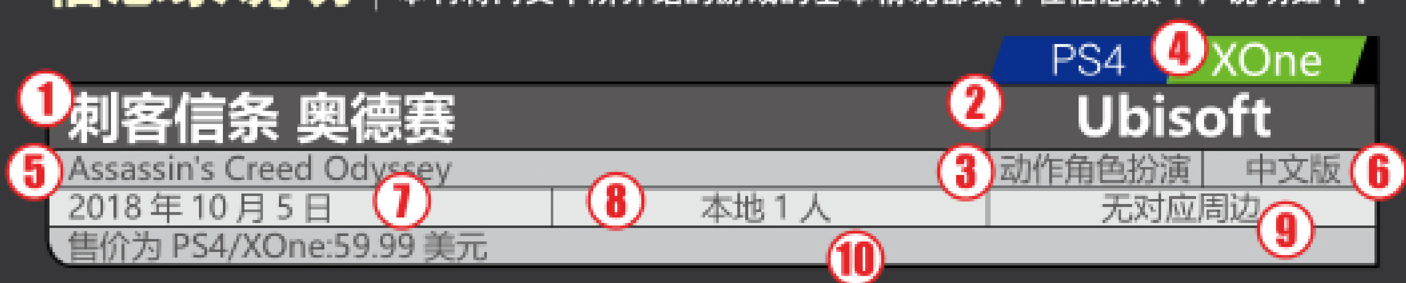
COD 黑色行动 4
辐射 76
假面骑士 巅峰乱斗
鬼武者
超级马力欧派对
杀手 47 2
WWE 2K19

电影前线

海王
X 战警：黑凤凰

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品



118元
现已上市 扫描购买
授权中文版
征服机械荒野
尽览末日景色
地平线 零之曙光 艺术设定集



NieR:Automata World Guide
尼尔：自动人形 美术记录集
<废墟都市调查报告书>
现已登场
ON THE MARKET...
定价 85元
剖析未来世界的一草一木
记录永不消逝的人类荣光
展现热销250万话题佳作的艺术魅力
世界指南、精彩设定、剧情解密……



The Last Guardian
他与它的 非凡故事
现已上架
《最后的守护者 一个精彩非凡的故事》
「大鹫」艺术设定集
中文版
定价 228元



次世代专辑

VOL. 14

全彩大16开208页+DVD光盘

收录夏季大作攻略

《古墓丽影》特辑

攻略×回顾×科普
带你回顾劳拉的冒险历程

攻略透解

刺客信条 奥德赛 | 无双 大蛇3 | 神界 原罪Ⅱ | 极限竞速 地平线4

更多精彩内容，敬请期待！

淘宝端扫码进店

预计10月底全国上市！



PlayStation专门志Pro

VOL. 5

全彩大16开208页+DVD光盘

收录游戏攻略

《漫威蜘蛛侠》攻略特辑

科普 · 考据 · 攻略　一应俱全

洛克人X 遗产合集1+2 | 底特律 化身为人

光盘收录

《漫威蜘蛛侠》PV合集 | 《洛克人X 遗产合集》难点奖杯示范

更多精彩内容，敬请期待！

REVISION 内容大改版！ 重点特辑 即将上线

淘宝端扫码购买

现已上市！



11月 全力呈现！

怀旧玩家

VOL. 2

UCG 20周年纪念 特别企划

老游戏文化类专刊 献给新老读者的一份情怀

焦点特辑

CAPCOM百万销量游戏纵览
CAPCOM失落名作系列回顾

包括《吞食天地》、《快打旋风》、《洛克人X》、《恐龙危机》、《鬼武者》等经典游戏的详尽回顾

游年芳华

游戏秘史——《生化危机1.5》深入研究

光盘收录

《鬼武者》幕后制作花絮

复古专栏

全新栏目：硬件道场
CAPCOM的街机帝国之魂——CPS系列基板回顾

全彩大16开 160页/105克铜版纸 +DVD光盘

定价 38元

更多精彩内容锐意制作中...

下期预告

游戏机实用技术 453期

攻略透解

灵魂能力Ⅵ 地球最强刀剑格斗 | 银河联军 阿特拉斯之战 空战进入开放世界 | COD 黑色行动4 大吉大利年货吃鸡

更多企划 敬请期待



VOL .39 ■ 微软正式公布云游戏串流服务“Project xCloud”

TOUCH.UCG 指间方圆

编辑精选
十款佳作
一并奉上

-特稿-

游戏音乐的新尝试与《失落的龙约》背后的灵魂歌姬DAOKO

-前瞻-

少女歌剧 Revue Starlight -Re LIVE- 开服前情报汇总

TOUCH·UCG

CONTENTS

VOL. 39

指间方圆

COVER STAFF

封面设计：雷普利

编辑精选
十款佳作一并奉上 1

资讯
业界资讯大搜罗 3

前瞻
少女歌剧 Revue Starlight -Re LIVE- 开服前情报汇总 6

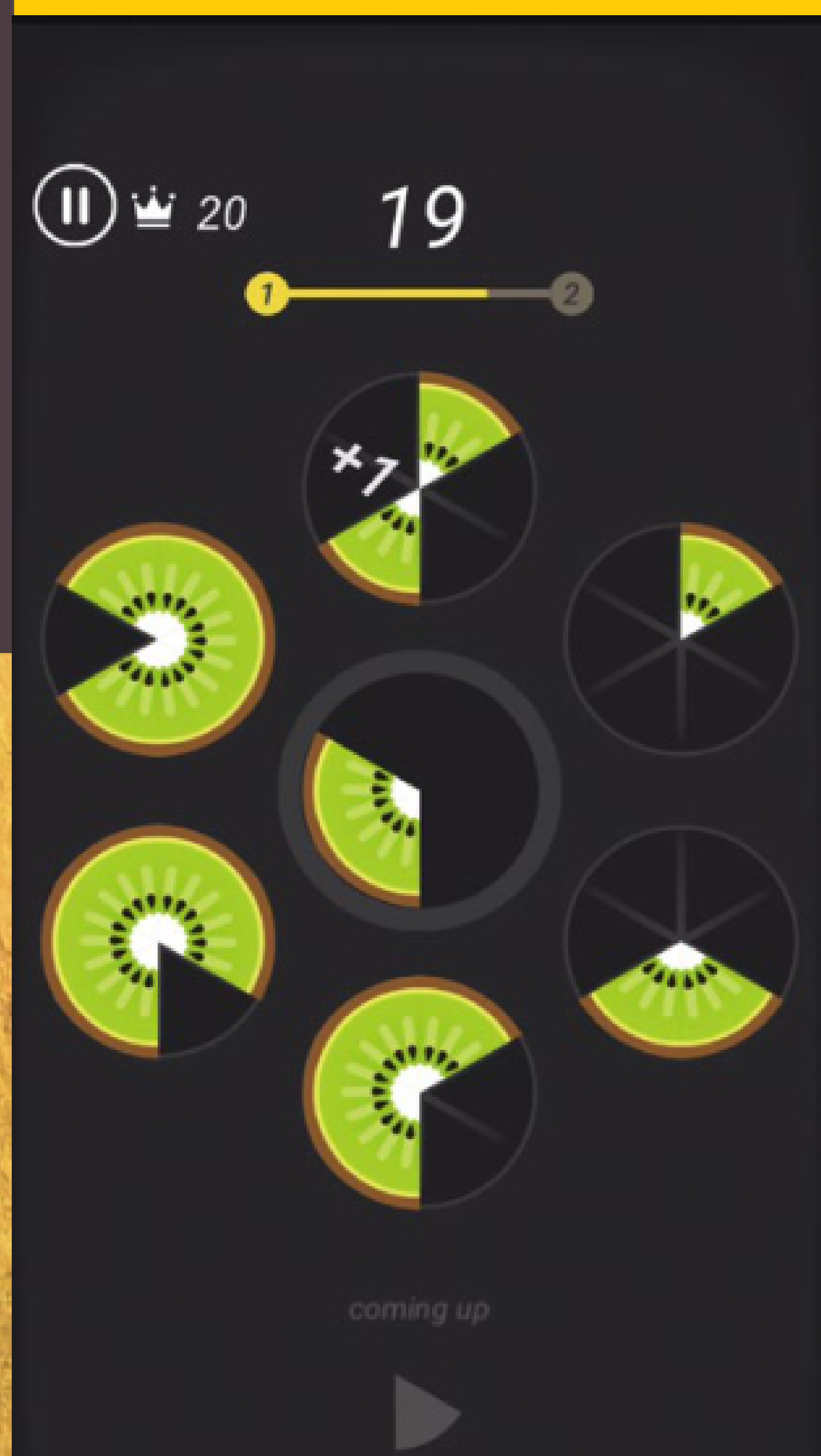
特稿
游戏音乐的新尝试与《失落的龙约》背后的灵魂歌姬 DAOKO 10

每期一荐

Slices

切西瓜腻了？不如来试试拼西瓜吧

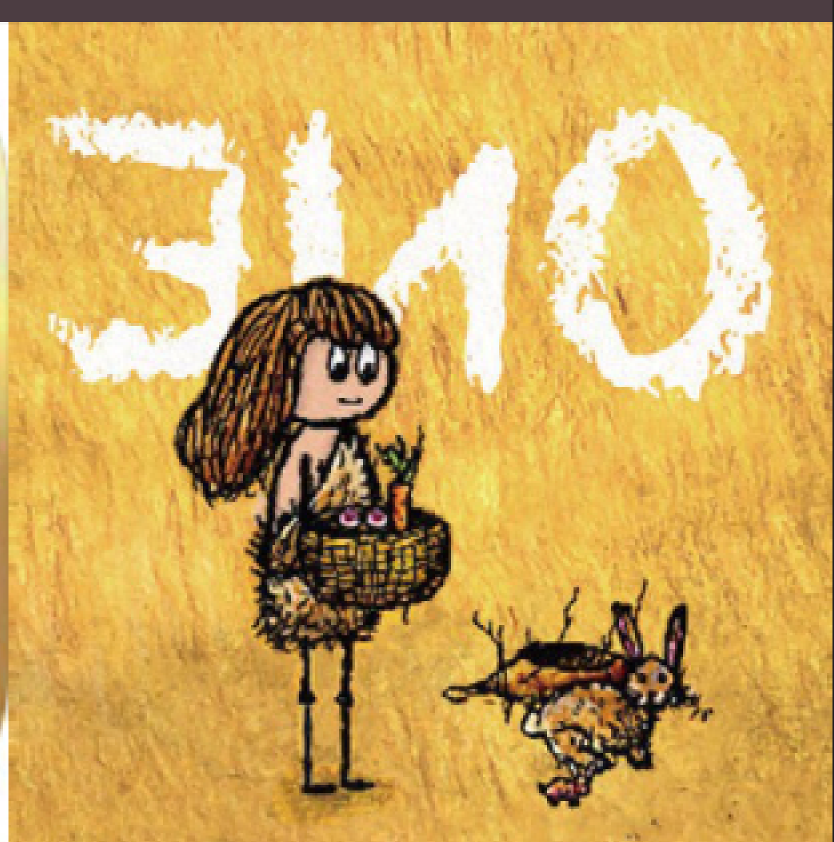














EDITOR'S CHOICE
本期编辑精选



失落的龙约
ドラガリアロスト

地区：日本
主要语言：中文
iOS　Android

本体免费・课金

任天堂注资 Cygames 之后，首款共同开发和运营的 ARPG。游戏采用点击、划动等简单的操作方式来控制角色战斗。玩家可以自由选择 4 名角色出战，并且在战斗中随时切换，满足特定条件之后还可以变身成为召唤兽（龙）作战。本作主打多人模式，支持 4 名玩家在线联机合作。而且活动还有 4 名玩家合共 16 名角色一起讨伐 BOSS 的大型联机副本。本作除了日本区之外，还在美国以及中国的港澳台地区同步上线，而且对应繁简体中文语言。



波斯王子 逃脱
Prince of Persia : Escape

地区：美国
主要语言：英语
iOS　Android

售价：免费

Ketchapp 和育碧合作的第二款作品，游戏采用了横版过关跑酷游戏的玩法，玩家只要控制波斯王子在正确的时机跳跃，躲开各种机关陷阱走到关卡尽头即可，操作非常简单，而且每一关不长，适合利用碎片时间里拿出来玩一下。游戏的难度也比较硬核，过了开头几关之后难度会上升很多，会出现很多防不胜防的陷阱，甚至可能需要一定程度的背关才能过。适合喜欢不断挑战的玩家。



黑洞大作战
Hole.io

地区：中国
主要语言：中文
iOS　Android

售价：免费

玩法轻松简单的小游戏，游戏中玩家操作黑洞在城市中不断吞噬东西，先从小的物件开始，比如行人、电线杆等等，通过不断吞噬物件让自己的黑洞变大，这样才能吞下更大的物件。本作有多人在线竞技模式，玩法是比谁更快吞东西，最先成长变大的黑洞还能吞掉对手获得更高的得分。在限定时间内能够吞到更多的东西，得分更高的玩家就能获胜。官方会不断地更新游戏的地图，而且最近还更新了 4 张万圣节的新地图。



荒野兵器 百万记忆
ワイルドアームズ ミリオンメモリーズ

地区：日本
主要语言：日语
iOS　Android

本体免费・课金

1996 年诞生在 PS 系主机平台的经典 RPG“《荒野兵器》系列”时隔多年后推出的新作。虽然转战了到手游平台，而且系统也从原来的经典回合制模式改成了 ARPG，不过不仅保留了系列的世界观，历代的主角和经典角色都会悉数登场。剧情也是本作的重点，而且以原作角色为中心展开新的故事，登场角色全部通过剧情获得，抽卡主要是获得装备。此外，音乐也请回了系列熟悉的成毛美智子来制作，可以说是能让粉丝倍感亲切的作品。



幽游白书 100% 全力战斗
幽☆游☆白书 100% 本气（マジ）バトル

地区：日本
主要语言：日语
iOS　Android

本体免费・课金

富坚义博原作的知名动漫作品《幽游白书》改编的角色扮演游戏，游戏以原作中的“暗黑武术会”篇为基础进行改编，收录了原作到该篇章为止登场的所有角色，而且全部变成 4 头身的 SD 小人。玩家可以选择自己喜欢的角色组成 5 人队伍进行对战。游戏基本采用自动战斗，而且每个角色有两招必杀技可以让玩家手动发动（玩家对战时则为全自动）。除了“暗黑武术会”模式之外，还有故事模式，让玩家可以在游戏中体验原作的故事和剧情。



交响性百万亚瑟王

交响性ミリオンアーサー

本体免费・课金

“《百万亚瑟王》系列”最新作，同时也是系列第一款动作角色扮演游戏，因此本作的玩法也更强调动作性。游戏的剧本由镰池和马监修，并且邀请了逢仓千寻、八宝备仁等知名画师担当人设，采用了2D渲染的3D建模，在动作方面，除了跳跃和翻滚之外，还能用普通攻击和技能组合成连段，甚至有将敌人或者同伴举起、投掷出去等丰富的动作。此外，场地上随机出现的骑士被打败之后还可以收为同伴，壮大玩家自己的队伍。

地区：日本

主要语言：日语

iOS　Android

※《叛逆性》官方定义为MMORPG。



刀剑神域 VR 甜蜜生活

ソード・アート・オンライン VR Lovely Honey Days

本体免费・课金

让玩家扮演《刀剑神域》中的桐人，和女主角亚丝娜一起体验甜蜜生活的VR软件。通过VR，玩家可以在虚拟世界中跟亚丝娜进行各种互动交流，而且在互动的过程中满足特定条件，还能触发各种福利的情节。除了VR模式以外，还有短信模式。里面模拟了一个聊天软件，可以通过选择选项来跟亚丝娜聊天。游戏一共有海滩、温泉等7个场景和剧本，其中一个剧本是免费的，另外6个剧本需要课金购买。

地区：日本

主要语言：日语

iOS　Android



One Hour One Life

One Hour One Life

售价：600日元

由Jason Rohrer开发的一款画风独特的多人在线生存游戏，在游戏中玩家将会作为其他玩家的孩子出生，现实的1分钟相当于游戏中的1年，玩家每次进行游戏最多只有1个小时（60年）寿命，在这60年里面玩家要作为这个社会的一员推动人类文明的发展并繁衍自己的后代，其他玩家也会作为你的后代加入到游戏，从原始社会恶劣的环境开始想办法生存下来，到慢慢发展农业、科技等等，一代一代地传承下去。游戏结束之后你还可以通过族谱查看到其他玩家在游戏中的表现。

地区：美国 / 日本

主要语言：英文

iOS　Android



食物幻想

フードファンタジー

本体免费・课金

本作是一款将各种各样的料理拟人化的经营类RPG。游戏中的角色全部都是以各种食物或菜式拟人化而来，其中还包括了北京烤鸭、龟苓膏等中国特色的食物。游戏系统主要有两大部分，分别是传统的RPG模式和餐厅经营模式，在RPG模式中，玩家可以选择被称为“食灵”的角色组队展开冒险。而在冒险中取得了新的食材之后可以拿回去餐厅开发新的料理菜单吸引顾客，获取更多资源。如果用高级素材制作的料理能够获得大量金钱并大幅提升餐厅口碑。

地区：日本

主要语言：日语

iOS　Android



工作室在线 布雷塞尔的炼金术士

アトリエオンライン～ブレセイルの錬金術士～

本体免费・课金

“《工作室》系列”20周年纪念企划的作品之一，是一款在线RPG游戏。虽然本作并非由Koei Tecmo本社和Gust开发和运营，不过玩法基本上遵循了系列强调采集、炼金和战斗相结合的理念来设计。系列经典角色也会陆续在本作中登场，目前萝萝娜和玛丽已经参战。而且相比起现在主流的手机游戏，本作没有手游常见的体力值设定，玩家可以随心所欲地进行游戏，推进剧情。游戏采用了回合制自动战斗系统，不过玩家也可以手动命令角色使用技能或预设的道具。

地区：日本

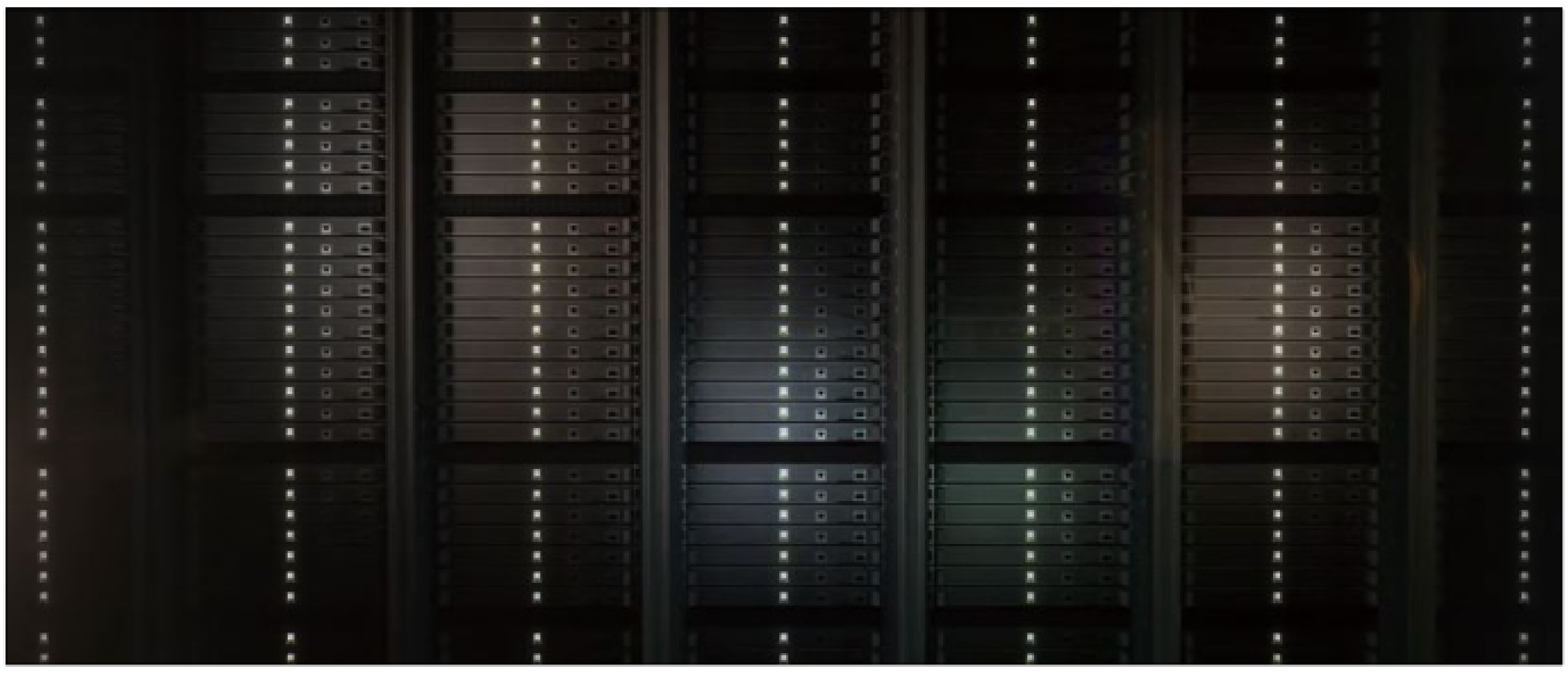
主要语言：日语

iOS　Android

微软正式公布云游戏串流服务“Project xCloud”

在今年 E3 的微软发布会上，Xbox 部门负责人 Phil Spencer 曾提到过微软正致力于开发通过云技术让任意设备都能玩到 Xbox 游戏的服务。而在 10 月 8 日，微软终于正式公开了这项计划“Project xCloud”。

这项技术是通过将大量 Xbox One 主机定制成服务器组，添加到自家的 Azure 服务器来实现云游戏串流，通过这种方式目前所有的 Xbox One 游戏都能串流到其他设备上。微软在公开的视频中向我们展示了用手机和平板电脑游玩《光环》和《极限竞速》等游戏。在这些设备上，玩家可以用蓝牙连接 Xbox 手柄来进行游戏，微软也为触屏设备专门设计了一套操作方案。微软表示希望通过这项服务，把主机游戏带到更多的设备上，也希望吸引更多的玩家体验 Xbox 游戏。目前这项服务计划在 2019 年开放测试。





《刺客信条 起义》开始事前登录活动

10 月 12 日育碧宣布“《刺客信条》系列”手游新作《刺客信条 起义》（Assassin's Creed: Rebellion）开放事前登录，并且将会在 11 月 21 日上线。本作由《黎明杀机》的开发商 Behavior Interactive 开发，所有人物采用了三头身的 3D 建模形象，埃齐奥等超过 40 位系列的经典角色都会在本作中登场。玩法方面，本作采用了横板过关的系统，潜入、刺杀依然是本作战斗的核心，而且从官方宣传片中还能看到信仰之跃等经典动作也有保留下来。

除了潜入战斗之外，本作还有类似《辐射 避难所》那样的经营模式，玩家要建立自己的兄弟会，在自己的基地中建造升级各种房间、训练自己的刺客、制作新的装备道具，还可以收集 DNA 碎片解锁新的角色，不断扩大自己的势力以对抗圣殿骑士。





迟到总比没有好，《千年战争Aigis》将推出Google Play版

10月12日，DMM Games宣布老牌塔防游戏《千年战争Aigis》将推出对应Google Play商店的安卓版，预计在2018年11月中旬推出。

《千年战争Aigis》是DMM Games开发并运营的网页游戏，其精美的人设下有着硬核而高难度的关卡设计，一直深受不少塔防游戏爱好者喜爱，从2013年10月开始运营至今一直拥有极高的人气，在DMM平台最受欢迎游戏排位上也一直居高不下。

虽然本作iOS版已经在2015年上线，但是安卓依然只能通过DMM自己的平台“DMM Games Store”平台才能下载到本作。这次推出Google Play版之后无需再经过DMM Games Store平台就能玩到本作，而且数据也能跟PC共通。此外，伴随Google Play版上线还推出了事前登录活动，预约玩家数达到15万人以上将赠送最高等级的新角色“灵麟幻兽使シンフー”。





万事屋与真选组参战，《KOF全明星》推出《银魂》联动角色

《KOF全明星》虽然是一款主打情怀的游戏，但是情怀却不局限于自家的角色。10月12日本作宣布与知名动漫作品《银魂》展开联动，联动加入的角色包括万事屋的坂田银时和神乐，真选组的三巨头以及人气角色高杉晋助共6人（可怜的新八）。其中神乐作为登录奖励登场，而真选组组长近藤勋也只要完成活动任务就能获得。其余4人为期间限定扭蛋角色，联动活动到10月25日为止。



《东京偶像计划》繁体中文版正式上线

由Square Enix开发的《东京偶像计划》最近由SO-NET代理推出了繁体中文版并登录了港台地区。游戏融合了偶像和战斗的主题，9位女主角表面上是名为“DOLLS”的偶像团体，但背后实际上是与谜之生物展开战斗保护人类的战斗人偶。她们全部以性命和感情为代价获得了超常的战斗能力。剧情走黑暗路线，而且序章还让女主死了一次。玩家作为她们的制作人一方面要培养她们的战斗能力以及安排各种工作，另一方面还要帮助她们恢复失去的记忆。

本作在日服也刚刚迎来了一周年纪念，年初曾经推出过《魔法少女小圆》的联动，最近还计划联动《碧蓝航线》。



《死亡爱丽丝》宣布推出《尼尔 伪装者》联动活动

由横尾太郎原案，以及以冈部启一为首的 MONACA 成员负责音乐的《死亡爱丽丝》可谓专门为横尾太郎粉丝打造的作品，游戏开服初期的时候正好与当时处于话题的《尼尔 自动人形》联动，成功吸引到不少玩家和粉丝，之后还推出了《龙背上的骑兵 3》的联动活动，游戏也以不错的表现顺利运营过了一周年。

官方在 9 月 30 日的直播中宣布，本作还将会跟“《尼尔》系列”初代《尼尔 伪装者》展开联动，不过具体的联动内容尚未公开。除了《尼尔》联动之外，还公布了现实篇的新章节登场角色立绘以及万圣节活动的情报。





用AR来捉鬼《捉鬼敢死队 世界》开放事前登录

经过了《精灵宝可梦 GO》的大热之后，不少以 AR 功能为主打的游戏也陆续出现。继《妖怪手表 世界》之后，《捉鬼敢死队》也以“世界”为副标题推出了 AR 新作。

在本作中玩家将会扮演捉鬼敢死队的成员，通过 AR 功能在现实世界中“找到”鬼怪并捕捉它们。通过击败、捕捉鬼怪，玩家能获得更多最新科技的装备。本作还有多人合作和对战模式，多人合作模式能够在线与其他玩家一起合作挑战巨大的 BOSS 鬼怪。而在对战模式中，玩家可以对收集回来的鬼怪进行培养，组建自己的鬼怪队伍，然后在鬼怪的次元中与其他玩家进行 PvP 对战。除了战斗之外，游戏中还以漫画的形式收录了《捉鬼敢死队》的原创故事。游戏预定于 10 月 22 日上线。

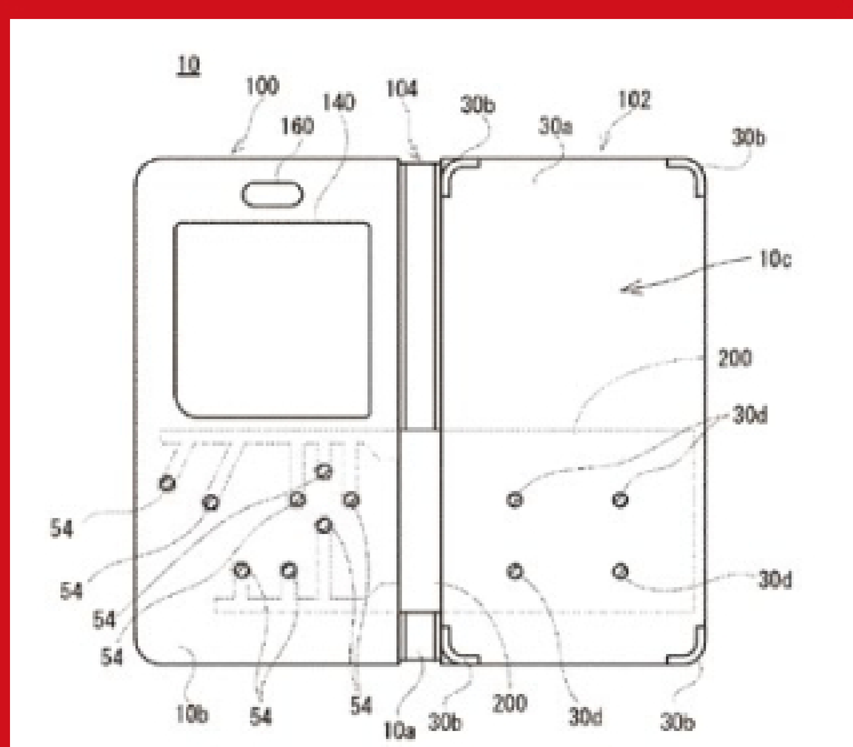




任天堂提出GameBoy手机壳专利申请

最近任天堂向美国专利商标局申请了一款形似 GameBoy 的手机壳专利，从手机壳的设计图可以看出，这款产品采用了类似笔记本型的手机壳设计，正面的翻盖上有十字键和按钮，无论外形还是按键布局都非常像 GameBoy。而从设计图中可以看到，按键背面有可以让手机屏幕识别的接触点，合上翻盖之后玩家在按键上的操作就能反馈到触摸屏上，让玩家可以在手机屏幕上实现按键操作。专利还指出这种手机壳并不局限于智能手机，平板设备也同样可以使用。

不难看出，通过这款产品任天堂可以在手机上还原 GB 甚至 GBC 游戏的体验，而且随着任天堂在手机平台上的业务不断扩大，而自身在 GB 时代又拥有庞大的资源，不难推测他们有计划将 GB 时代的游戏移植到手机上。当然从申请专利到投入市场还有很长时间，现在不妨拭目以待。





今年 7 月动画新番中，《少女歌剧 Revue Starlight》（以下简称“《少女歌剧》”）毫无疑问是最有话题性的一部作品。动画凭借出色的画面镜头表现以及优秀的剧情在中国国内也吸引了大批粉丝。作为一个无论剧情设定还是表现形式都以“音乐剧”为中心的 IP，从去年起 Bushiroad 就非常大力地宣传，动画结束后紧接着就是舞台剧，而手游也趁着动画和舞台剧的热度，宣布了在 10 月 21 日（iOS 版为 10 月 28 日）开服。游戏版不仅角色数量大幅增加，而且剧情也在原作设定上进行了大幅扩充，本期也趁着这个热潮为大家详细介绍一下这个即将上线的手游吧。

《少女歌剧 Revue Starlight》是?



▲今年日本国内也随处可见铺天盖地的宣传。

《少女歌剧 Revue Starlight》是 Bushiroad 和 Nelke Planning 共同策划的跨媒体作品，以“动画”和“音乐剧”为中心，同时还推出漫画、游戏。该企划在 2017 年 4 月首次发表，并且在同年 9 月份开始在日本国内上演音乐剧，音乐剧的演员与动画版的声优皆为同一批人。漫画从今年 2 月份已经开始连载，而动画则在今年 7 月份开播。凭借动画版出色的表现，让这个 IP 在中国国内也广为人知并且获得了不低的人气。动画完结后紧接着再次公演全新剧情的音乐剧，同时手游也在音乐剧公演、事前登录人数达到 99 万之际宣布了开服时间为 10 月 21 日（安卓）和 28 日（iOS）。

游戏版全新的角色们

《少女歌剧》原作是以圣翔音乐学院 99 期生的 9 位少女为中心，讲述她们为了成为独一无二的 Top Star 而在舞台上战斗的故事。而游戏版的剧情在这个基础上进一步扩充，加入了凛明馆女学校等 3 所学校，每所学校各有 5 名新角色，连同原作 9 人合共 24 人，围绕 4 所学校之间争夺 Top Star 的故事展开。

凛明馆女学校



巴珠绪 CV：楠木灯

有气质而且对谁都很温柔，犹如大和抚子般的舞台少女，以学校的传统为荣，常常将“强大、温柔、美丽”这句校训记在心中每天努力练习。她的祖母也是凛明馆女学校的毕业生，所以比谁都更重视自己的学校。



喜欢熬夜和白天赖床，总是很困的舞台少女。不喜欢被人看到她努力的样子，所以有偷偷练习的习惯。喜欢所有日本的传统艺能，特别是落语，音乐播放器里的曲子几乎全是落语。



田中由由子 CV：佐伯伊织



音无一惠

CV：和气杏未

跟“音无”这个姓氏完全相反，每天总是吵吵闹闹的气氛调动者兼麻烦制造者。不会深思熟虑，但是乐观向前的性格总能带动周围的人。中学时代就以偶像为目标，所以对自己的唱歌和舞蹈非常有自信。跟梦大路文吵架是家常便饭。



秋风垒

CV：纺木吏佐

中学时期被珠绪的演技所吸引，以此为契机立志登上舞台的舞台少女。最初由于怯场所以很不擅长面对压力，但是经过珠绪的特训之后有所改善。把珠绪当成指导自己的恩人，对她一直抱有强烈的憧憬。



梦大路文

CV：仓知玲凤

曾经在名门西克菲尔特音乐学校读书而且成绩非常优秀，但是因为某件事转学到凛明馆女学校。周围的人都认为她是老好人的性格，但是本人却强烈否定。喜欢的调味料是柚子醋。

前线艺术学校



大月阿露露

CV：潘惠美

任何时候总是保持笑容的舞台少女。性格开朗，遇到任何事情都不会消沉。到入学为止舞台经历都是 0 的新手，但是凭借勇往直前的性格，以及总是波及周围的行动力急速成长中。一直觉得自己的运气不错。



叶美空

CV：竹达彩奈

阿露露的幼驯染，同时也是惟一理解她的人（？）。由经营剧团的双亲抚养长大，从小就深入接触舞台的舞台少女。由于好几次奉陪阿露露的鲁莽行动，无意中锻炼出不惧疲惫的体力和精神力。因为好动所以食量惊人，她的食欲甚至让周围的人感到震惊。



野野宫拉拉芬

CV：富田美忧

天真烂漫像只小动物的舞台少女，从小时候开始就当模特儿和童星进行活动，为了开阔自己演艺的范围加入了前线艺术学校。入学之后被舞台深深吸引，并且忘我地进行训练。对新体操有经验，擅长活用体能完成一些非常激烈的动作。同时也有着喜欢漫画和特摄的一面。



惠比寿司

CV：加藤英美里

表面上很轻浮但舞台实力能跟校内顶尖水准的静羽比肩的舞台少女，比任何人都重视自己的伙伴。由于在严格的家庭环境下长大，所以她非常享受以往所没有的，能尽情打扮和买零食吃的在校生活。



胡蝶静羽

CV：佐佐木未来

心思细腻而且总是面带微笑，仿佛理想中的姐姐一般的舞台少女。有着出类拔萃的身材和演技，在中学开始就备受瞩目，是前线艺术学校舞台表现科标志般的存在。非常注重健康，经常自制健康饮料，不过大家对此的评价都……。

西克菲尔特音乐学院



雪代晶

CV：野本蓝

被誉为名门西克菲尔特音乐学院前所未有的天才的舞台少女，冷淡而且不愿意妥协的性格经常跟周围的人产生矛盾，但从来都是对方被她压倒般的实力所折服。



刘美帆

CV：竹内梦

来自中国的留学生，在故乡从童星时期开始就是很有名的舞台少女，礼仪端正，而且为前辈们着想，但另一方面也强烈地认为晶是她不得不超越的壁垒。喜欢占卜，但是坏结果基本上都会灵验，因此最近谁都不找她占卜了。

凤美知留

CV：尾崎由香

一直以来辅助晶的舞台少女，虽然唱歌、舞蹈、演技的实力都能与晶匹敌，但是比起自己成为Top Star，她更期待晶的成长并为此而行动。因为人品不错在学校有很多粉丝。



梦大路刊

CV：远野光

小时候体质虚弱，无法长时间进行训练，但是长大之后克服了这一点，开始崭露头角的舞台少女，在个性比较丰富的同组成员里面算是比较正常的人，也因此总是当苦劳人的位置。由于姐姐梦大路文没告诉她任何理由就转学离她而去，使她一直对此耿耿于怀。



鹤姬八千夜

CV：工藤晴香

不轻易显露内心，难以捉摸的舞台少女，因为整天搞恶作剧，所以经常惹毛晶和美帆。擅长裁缝和制作服装，梦想着成为Top Star之后穿着自制的衣裳站在大舞台上。

极具魄力的回合制战斗



除了角色之外，游戏最近也公开了本作系统的详细情况，首先游戏的战斗系统是采用回合制的形式，在战斗中，舞台少女们会积蓄闪耀值，蓄满之后能够发动华丽的“Climax revue”，此时，战斗的 BGM 会变成舞台少女们的歌曲，而且舞台少女们还能发动改状态下限定的技能以及必杀技。



丰富的舞台少女育成要素

舞台少女们除了强化升级之外，还可以通过解锁技能盘强化能力，从技能盘上面我们可以看到提升攻击力、血量、防御力等项目，而且还有一个 RANK 值，推测每个角色会有多个等级的技能盘。另外还有名为回忆录（メモワール）的道具能给舞台少女们装备上，进一步提升她们的能力。





回忆录是舞台少女们的记忆形象化的道具（概念跟《魔法记录》中的记忆有点相似，以此推断作用应该相当于《FGO》中的礼装），除了装备之外，从卡面上还可以看到舞台少女们的日常，或者不为人知的一面。

这次的剧情围绕 4 所学校不同角色之间的故事展开，并且全部采用了 Live2D 立绘和全语音来展现。除了主线故事之外，给舞台少女赠送礼物，提升她们的好感度，还能解锁单独的角色剧情，让玩家能进一步认识这些个性丰富的角色们背后的故事。







剧场 DIY

跟《偶像大师灰姑娘女孩 星光舞台》等游戏类似，本作也设有有房间 DIY 模式。玩家从商店购买了家具之后可以到舞台上进行布置，家具的种类很多，而且布置出来的风格也非常多变。发挥想象力布置属于自己的舞台吧。





文 宇宙人 美编 雷普利



游戏音乐的新尝试与《失落的龙约》背后的灵魂歌姬DAOKO

由任天堂和Cygames强强联合推出的《失落的龙约》是近期颇具热点的一款游戏。由于游戏在中国香港、台湾地区同步上线并且自带繁简中文版，而且国内也不需要辅助手段就能直连游戏使得国内很多玩家能轻松体验到本作。另一方面，任天堂前不久才起诉了《白猫Project》，而本作的战斗系统又跟《白猫Project》颇为相似（虽然玩下去会发现战斗以外的系统更像《碧蓝幻想》），多少会让人思考任天堂是不是别有什么用心。

不过相比起游戏的具体素质，相信不少玩家进入游戏之后，首先都会被游戏的音乐所吸引住吧。本作除了OP邀请了歌手DAOKO来献唱之外，游戏的BGM也破天荒地大量使用了DAOKO已经发售的歌曲，收录曲超过20首。相比起大部分游戏是先决定了游戏的风格基调之后再创作BGM的做法，这种直接用一名歌手现有的歌来当BGM的做法听起来有点荒诞，但实际游戏中这些歌曲不仅毫无违和，而且还很贴合游戏不同的场面，为游戏带来了非常独特的体验。本期也借此机会为大家介绍一下DAOKO的魅力，以及通过歌手和音乐制作人的访谈中，看看本作是怎样将歌曲和游戏BGM结合在一起的吧。



DAOKO

出生： 1997年3月4日
出身地： 日本 东京都
开始活动时间： 2012年
所属事务所： TOY'S FACTORY

个人经历

说起DAOKO的话，可能有不少人第一次知道这个名字是2017年与米津玄师合作的《打上花火》中，这次合作让DAOKO提升了不少知名度，不过彼时的她已经开始音乐活动5年了。

daoko从15岁开始便在日本弹幕视频网站niconico上投稿自己的作品，当时正是Vocaloid正处于如日中天地位的时期，既有很多作曲家通过VOCALOID发布优秀的原创歌曲，也有很多“唱见”对这些歌曲进行翻唱。daoko投稿的第一首歌曲是翻唱初音未来的《戏言スピーカー》，不过不同于大部分的“唱见”，她把原曲的歌词重新改编成说唱形式（rap）发布，很



■daoko翻唱的rap版《戏言スピーカー》是她出道的契机。

快就吸引了不少人的注意。据后来 daoko 在采访中表示，之所以选择 rap 是因为当时好奇心旺盛的她喜欢尝试各种有趣的事情，rap 就是其中之一。同时她也希望得到别人的认可和赞誉，从小非常喜欢绘画也是因为这种原因，而且当时，日本女性的说唱歌手还很少，正处于中二年纪的她也是看上了这一点开始尝试 rap。

之后她结识了同样是 nico 上的说唱歌手 Jinmenusagi，在后者的邀请下一起活动，并且被独立音乐唱片公司“LOW HIGH WHO? PRODUCTION”看中，进入高中之后就成为了该公司的签约歌手出道。不过当时 daoko 的高中是禁止学生进行演艺活动的，所以她只能隐藏真面目进行活动。

虽然隐藏真面目活动，但是当时的 daoko 也受到了很多电影监督的青睐，比如 2014 年在中岛哲也的电影《渴き》中演唱剧中曲。还有庵野秀明的短篇影像系列“日本动画人展览会”第三弹作品《ME!ME!ME!》中担任音乐等等，逐渐受到日本音乐界的关注。

2015 年 3 月，高中毕业的 daoko 转到了事务所 TOY'S FACTORY，更名为“DAOKO”推出了同名的 CD 专辑，并且以真面目展开活动。







DAOKO与ACG相关的作品





DAOKO 跟 ACG 相关的音乐活动也相当多，比如与米津玄师合作的歌曲《打上花火》就是知名动画监督新房昭之的电影《烟花》（打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？）的主题曲。该电影里还献唱了剧中曲《Forever Friends》。特别值得一提的是《打上花火》的 MV 在去年 8 月份在 YouTube 发布至今，总播放量已经接近 2 亿（目前为 1 亿 973 万），人气非常火爆。

2017 年庵野秀明担任制作统筹和音响监督的动画《龙之牙医》中两人再次合作，DAOKO 献唱了剧中曲《かくれんぼ》。此外，2017 年由自己作词的第四张单曲《ステップアップ LOVE》被选为了动画《血界战线 & BEYOND》的 ED。

DAOKO 跟 Cygames 的合作也非常紧密，2016 年 Cygames 公司的电视广告就邀请了她演唱广告曲《もしも仆らが GAME の主役で》（假如我们是游戏的主角），之后 2017 年，《巴哈姆特之怒》动画第二季的两首 ED《拝啓グッバイさようなら》和《Cinderella step》都是由 DAOKO 献唱，后者更是由 DAOKO 亲自作曲作词。2017 年 -2018 年的巡演也是以 Cygames 公司冠名举行的。

这次《失落的龙约》收录了她的歌曲超过 20 首。其中一部分直接使用 Vocal 版，比如 BOSS 战的曲子《流星都市》，抽卡界面 BGM《BANG！》等等，《巴哈姆特之怒》的 ED《Cinderella step》也是直接用在了主界面的 BGM。而部分曲则使用了除去人声的版本，比如部分关卡 BGM 采用了《ShibuyaK》其中一个声部（战斗胜利 BGM 也是这首歌的 Remix 版）。甚至 Cygames 的广告曲《もしも仆らが GAME の主役で》也截取了一小节用作选关界面的 BGM。

DAOKO与《失落的龙约》音乐制作人さとまん访谈



——邀请歌手来唱游戏主题歌是很常见的事情，但是连BGM也全部选用一位歌手的乐曲，这种做法在游戏界非常少见，当初是为什么选DAOKO的歌来当本作的BGM呢?

さとまん: 其实在制作初期原本是打算以本格RPG常见的管弦风古典音乐为基础进行创作的。但是随着游戏开发的进行，原本的角色设定发生变化，世界观开始逐渐形成，游戏也变得更有流行味，跟当初设想的样子有很大区别。相对于这样的变化，惟独音乐还是维持原来的样子，导致世界观和音乐的风格产生偏离。当头疼于怎么改音乐的时候，偶然之下听到了DAOKO小姐的《流星都市》，她通透的歌声带来了超现实的感觉，所以我就想这种感觉不是跟游戏挺搭的吗，所以就作出这种尝试了。

——相比起针对游戏中的各种场面来谱写新歌曲这种做法，直接用DAOKO的歌匹配到游戏中不是更加麻烦吗?

さとまん: 确实，如果直接提出“给我这样的曲子”这种要求，确实能得到很符合某个场面的歌曲。但实际执行时，将DAOKO小姐的歌曲放到游戏中的过程完全不觉得辛苦。具体来说的话，在这样做的过程中反而让我产生了很多前所未有的观点。当然并不是所有歌曲都能很好地融合到游戏中，但是这个失败和尝试的过程也意外地有趣。

——DAOKO对于自己的歌曲应用到游戏中，有怎样的看法呢?

DAOKO: 从小时候开始我就接触游戏长大，自然从小也很喜欢游戏音乐。这次让我参与《失落的龙约》的音乐，对我的音乐文化认识会有很大的影响吧。何况现在玩手机游戏的人越来越多，手游上的音乐也肯定会发生一些变化。最初听说要将我的歌曲放到游戏中的时候，真的让我感到震惊，几乎颠覆了我的固有观念。但同时也感到非常荣幸，所以很愉快地答应了。

——DAOKO小姐也喜欢玩游戏吗?

DAOKO: 我自己亲手游玩通关的游戏不是很多，但是我姐姐很喜欢游戏，所以总是看着她玩。在她的影响下我自己也玩《最终幻想》和《勇者斗恶龙》等系列的游戏，还有《王国之心》也非常喜欢。此外，我还很喜欢《动物之森》、《超级马力欧赛车》、《我们的夏天》还有《精灵宝可梦》的曲子。

——游戏或者游戏音乐对さとまん先生带来了怎样的影响呢?

さとまん: 我对游戏音乐的启蒙是来自《最终幻想6》，植松伸夫大师不仅能驾驭多变的曲风，而且即使是在SFC这种硬件条件下，也能将平稳的心情或者斗争心等感情表现出来，当时只有6岁的我感到非常震惊。此外还有《超时空之钥》，虽然SFC的音乐没有现在这么丰富，但是《超时空之钥》的音色非常多样，每一个部分独立拿出来都能当主旋律。当时真的让我感到“游戏音乐非常厉害”。





——就像DAOKO所说游戏音乐在不断地变化，作为创作者さとまん你对此有怎样的看法呢？

さとまん：游戏的新作不断地推出，常常让我感到游戏音乐也有了所谓的“固定答案”。但是像“《女神异闻录》系列”那样大量采用有人声的歌曲来当游戏音乐也逐渐成为潮流，这使我产生了不得不开辟新的路径这种想法。

——于是就有了《失落的龙约》的音乐所表现出来的效果了吧？

さとまん：是的。虽然某种意义上只是做个试验，但在我内心是确信一定会成功的。DAOKO小姐觉得自己的歌在游戏中表现得怎样呢？

DAOKO：可能描述不太贴切，不过这次我的立场有点像Vocaloid那样，DAOKO这名“角色”作为乐器的一部分融入到音乐中。这对我来说有很好的启发，实际上我最近也在练习把自己的声音当成歌里面其中一种乐器来发声。

さとまん：DAOKO小姐的声线或许很适合游戏音乐。如果存在感太强的声音，作为BGM会喧宾夺主。

DAOKO：游戏里有几首歌是重新录音的，重录的时候我也有意地把自己的歌声当成BGM的一部分，当成游戏的一部分来录制，让歌和游戏能够更紧密地联系到一起。



さとまん：我们的制作组切实地以尊重DAOKO小姐为前提制作游戏音乐，而DAOKO小姐对我们的工作也很感兴趣，很好地配合我们的工作，给我们带来了很大帮助。

其实在制作的过程中，也有人对全部音乐都用DAOKO的歌来表现感到不安并提出了反对意见，但是我还是坚持了下来，结果过了几天之后那些人工作的时候居然哼起了DAOKO的歌，当时我就笑他“你看，不就喜欢上了吗！”（笑）

DAOKO：一想到有人工作的时候会哼起我的歌我也感到很高兴，因为游戏的BGM基本上是不会停下来的，所以不断循环听说不定还真会“听上瘾”呢。我自己的歌居然有这样的效果，这对我来说也是新的发现。

さとまん：回头想想当时为了制作游戏的音乐，也对DAOKO小姐提出了很多麻烦的要求，但就是这样在整个团队的人努力下，《失落的龙约》才能这样来到大家面前，真希望不仅是对游戏有兴趣的人，喜欢DAOKO的粉丝也能来尝试一下本作。




世界を救うために
食霊を集結しよう
FOOD FANTASY
フードファンタジー


あかねさす少女
AKANESASU SHOJO